

MIT VOLLVERSION AUF DVD

COMPANY OF HEROES



ERSTMALS AUF HEFT-DVD

Strategie-Meilenstein mit super Grafik und packenden Schlachten!

+ TOP-VIDEOS

Starcraft 2: Heart of the Swarm, Hunted

+ PDF-EXTRA

Blizzard-Artikelserie

+ VIDEO

EXKLUSIVBESUCH BEI BLIZZARD

STARCRAFT 2 HEART OF THE SWARM

Neue Einheiten, neues Upgrade-System, neue Kampagne: Wir haben den zweiten Teil der Trilogie selbst gespielt!

EXTRAS IM HEFT

- **RUNES OF MAGIC:** Exklusiver Item-Code
- **WORLD OF TANKS:** XXL-Taktik-Poster

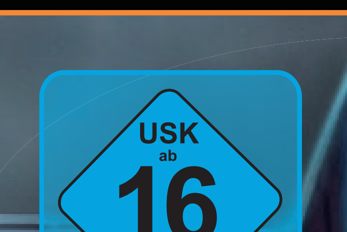


MESSE-REPORT AUF 50 SEITEN

MODERN WARFARE 3
FAR CRY 3 • ALIENS
NEED FOR SPEED: THE RUN
BATTLEFIELD 3 • HITMAN 5
METRO 2 • MASS EFFECT 3
F1 2011 • FIFA 12 • PES 2012

TOP-SPECIALS

- Report: Spielekauf im Laden oder online – was ist besser?
- Blizzard-Story: Das Online-Phänomen World of Warcraft







07/11 | € 5,50

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

www.pcgames.de

EDITORIAL

Endlich wieder neue Spiele!



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

MONTAG | 6. Juni 2011

Ab heute blickt die Spielewelt nach Los Angeles: In den Hallen des Convention Centers (direkt neben dem Staples Center, wo die Lakers auf Korbjagd gehen) findet in den kommenden Tagen die Electronic Entertainment Expo, kurz: E3, statt. Die PC-Games-Redakteure vor Ort erwartet ein regelrechter Spielemarathon mit kurzen Zwischensprints von einem Termin zum anderen. An jeder Ecke sieht man bekannte Spieledesigner im angeregten Plausch oder beim heimlichen Probespielen bei der Konkurrenz. In Los Angeles fällt der Startschuss für die heiße Jahreshälfte mit Hits wie **Skyrim**, **Battlefield 3** oder **Modern Warfare 3**. Mit **Hitman: Absolution** oder **Far Cry 3** gab es zudem (endlich wieder) eine Reihe spannender Ankündigungen. Alle Hits der Show präsentieren wir in einem riesigen Messe-Special – auf Seite 28 geht's los!

DIENSTAG | 7. Juni 2011

In einem E3-Klassenbuch würde stehen: „Die Schüler Valve, Rockstar und Blizzard fehlen unentschuldigt." Zum Glück konnten wir die **Starcraft 2**-Fortsetzung **Heart of the Swarm** bereits zwei Wochen vor der Messe ausgiebig spielen, und zwar direkt bei Blizzard. Für die Titelstory (ab Seite 20) setzte sich Redakteur Felix Schütz in den Flieger und jettete ins Hauptquartier nach Irvine.

DONNERSTAG | 16. Juni 2011

Two Worlds, **Titan Quest**, **Rome: Total War**, **Tomb Raider: Underworld**, **King's Bounty** – Vollversionen dieser Güteklasse für Heft-DVDs zu ergattern ist aufwendiger, als man gemeinhin annehmen möchte. Denn viele Spiele sind aus lizenzrechtlichen Gründen nicht für alles Geld der Welt zu bekommen. Andere Schätze scheiden wiederum aus, weil sie von der USK keine Jugendfreigabe erhalten haben. Umso glücklicher sind wir, dass wir Ihnen in diesem Monat einen lang gehegten Redaktions- und Leserwunsch präsentieren können: den Taktik-Knüller **Company of Heroes** (USK 16). Das Spiel bringt über 6 Gigabyte auf die Waage und kann bequem von DVD installiert werden. Sie müssen also nicht erst stundenlang Daten herunterladen.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

UNSER GESCHENK FÜR ABONNENTEN

Die PC Games Extended ist diesmal mit einer zusätzlichen E3-DVD mit den spektakulärsten E3-Trailern ausgestattet – von **Battlefield 3** bis **Xcom**, von **Tomb Raider** bis **FIFA 12**. Anlässlich der wichtigsten Spielemesse der Welt haben wir diese exklusive DVD allen Abonnenten ins Paket gelegt – als kleines Dankeschön für Ihre Treue. Die PC-Games-Redaktion wünscht viel Vergnügen beim Angucken!

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Es ist eine kleine Tradition: Bevor sich unser E3-Team in den Messetrubel stürzt, steht ein Freizeitparkbesuch auf dem Programm – quasi zum Akklimatisieren. Diesmal an der Reihe: das Achterbahnparadies Six Flags Magic Mountain vor den Toren von LA. Das Schreien und Quieken von Wolfgang Fischer (links), Robert Horn (rechts) und ihren Kollegen war bis in die Redaktion nach Fürth zu hören …

AKTUELL IM HANDEL



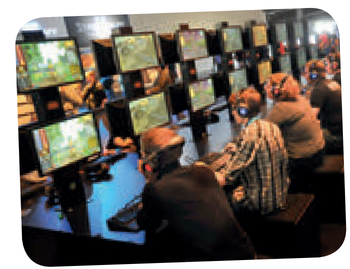
PC Games Sonderheft „Gratis online spielen"
Nach dem großen Erfolg der 2010er-Auflage kommt hier die Fortsetzung unseres Browsergame-Sonderhefts. Diesmal u. a. dabei: **Travian**, **oGame**, **Ikariam**, **Gladiators**, **Bloodgame** und viele weitere. Im Heftpreis inklusive: Codes für Spielgeld und Items im Wert von 20 Euro. Zu bestellen unter shop.pcgames.de.

DEINE KARTE ZUM GLÜCK!

KOELNMESSE
gamescom
gamescom 11
18.-21.08.2011
TICKET
DAY TICKET
Berechtigung zum einmaligen Eintritt
access only once!

Ab 6,–







Alle Karten gelten auch als Fahrausweis im Verkehrsverbund Rhein-Sieg (VRS) sowie im Verkehrsverbund Rhein-Ruhr!

144 x IN DEUTSCHLAND

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de



INHALT 07/11

AKTUELLES
ab Seite 12

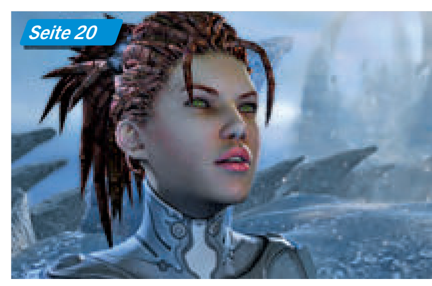
HARDWARE
ab Seite 133

MAGAZIN
ab Seite 110

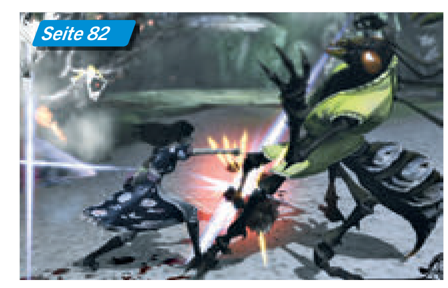
MODS & MAPS
ab Seite 126

SERVICE

VORSCHAU
ab Seite 18


Seite 20

STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM
Unser **Starcraft**-Experte Felix Schütz nahm Blizzards Einladung liebend gern an – durfte er doch erstmals das Add-on zum Top-Hit **Starcraft 2** anspielen. Außerdem entlockte er den Entwicklern jede Menge neuer Infos zur **Starcraft 2**-Trilogie!


Seite 82

VORTEST: ALICE – MADNESS RETURNS
Das bizarre Design des Spiels hebt sich wohltuend vom Einheitsbrei vieler anderer Produkte ab. Leider gilt das nicht für den spielerischen Inhalt. Da uns keine PC-Version zur Verfügung stand, haben wir die PS3-Version durchgespielt.

DIE MEGA-SPIELEMESSE
Seite 28

E3 2011
Tausende Besucher, lange Warteschlangen, hübsche Babes und natürlich Spiele, Spiele, Spiele! PC Games war auf der Messe der Superlative und stellt Ihnen alle wichtigen Titel vor!

E3-SPECIALS
ab Seite 28

ACTIONSPIELE
ab Seite 34

ROLLENSPIELE
ab Seite 62

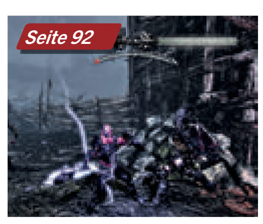
TEST

ab Seite 84


Seite 86

DUKE NUKEM FOREVER

Der coolste Alienjäger der Galaxis ist zurück. Nach vierzehnjähriger Abstinenz hat das Warten ein Ende. Ob sich die lange Zeit gelohnt hat, verrät unser ausführlicher Test.


Seite 92

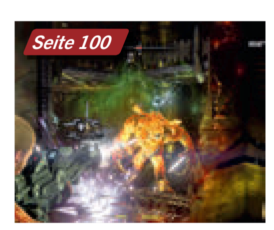
HUNTED: DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS

Die muntere Koop-Schnetzelei aus dem Hause Bethesda schafft es leider nicht, auf ganzer Linie zu überzeugen.


Seite 96

F.E.A.R. 3

Technisch überholt und mit etlichen Fruststellen versehen, sorgt der neueste Teil der Gruselshooter-Reihe nicht gerade für Entzücken im Test.


Seite 100

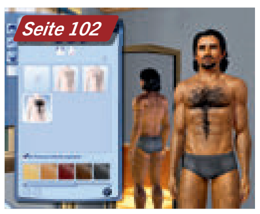
RED FACTION: ARMAGEDDON

Das linear inszenierte Action-Feuerwerk sorgt für spaßige Gefechte, hat aber auch mit einigen Schwächen zu kämpfen.


Seite 101

MOUNT & BLADE: FIRE AND SWORD

Tolles Schlachtgefühl für Hardcore-Spieler, Frust und Langeweile für Einsteiger – auch der dritte Teil der Serie leistet sich grobe Schnitzer.


Seite 102

DIE SIMS 3: LEBENSFREUDE

Das neue Zusatzpaket ist zwar kein klassisches Add-on, bietet dafür aber eine gelungene Ansammlung spielerischer Verbesserungen für **Die Sims 3**.


Seite 104

BATTLE VS. CHESS

Schachspiel trifft auf Rundenstrategie – mit hübsch animierten Figuren erleben Sie das „königliche Spiel" aus einem ganz anderen Blickwinkel.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

VOLLVERSION auf DVD

Company of Heroes



AUF DVD
• Video zum Spiel

FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

- Intensive Echtzeitstrategie-Gefechte im Frankreich des Zweiten Weltkriegs
- Dichte Schlachtenatmosphäre dank effektreicher Grafik und toller Physik-Engine
- Dutzende Einheitentypen, von denen jede dank ihrer Spezialfähigkeiten wichtig ist
- Intelligentes Deckungssystem für Infanteristen, kluge KI-Soldaten
- Einheiten sammeln Erfahrung, Kommandopunkte erlauben Zugriff auf mächtige Spezialaktionen
- Mitreißende Kampagne rund um die Befreiung Frankreichs durch die Alliierten
- Mehrspielermodus für bis zu acht Spieler mit etlichen Schlachtfeldern, auf denen Sie auch Schützen und Tanks der Wehrmacht befehligen
- Add-ons und Zusatzkampagnen (**Tales of Valor**, **Opposing Fronts**) nicht enthalten



BASEN BAUEN
Wie im Genre üblich errichten Sie Waffenfabriken und bilden Soldaten in Kasernen aus. Rohstoffe sammeln Sie jedoch nicht, indem Sie Arbeiter zum Holzfällen schicken. Stattdessen erobern Sie Flaggenpunkte, die auf den Karten verteilt sind. Durch deren Kontrolle erhalten Sie die drei Ressourcen Arbeitskraft, Munition und Treibstoff.



FRANKREICH BEFREIEN
Die Einzelspielerkampagne beschäftigt Hobbygeneräle bis zu 20 Stunden lang. Mittels hübsch inszenierter Zwischensequenzen erzählt **Company of Heroes** eine spannende Geschichte um das Schicksal einer Handvoll Soldaten während des Zweiten Weltkriegs. Die Ereignisse konzentrieren sich auf die Landung der Alliierten in der Normandie, während und nach dem D-Day. Unter anderem befehligen Sie eine Einheit Fallschirmjäger hinter feindlichen Linien und verteidigen drei Brücken der Stadt Carentan gegen eine deutsche Übermacht.



TAKTISCH KÄMPFEN
Wer seine Panzer ohne taktisches Kalkül an die Front schickt, erlebt sein blaues Wunder: Die KI-Gegner stellen sich in den Gefechten schlau an und suchen gezielt nach Schwachstellen Ihrer Einheitenverbände. So greift der Feind Ihre Tanks etwa vorzugsweise von der Seite oder von hinten an: Dort ist die Panzerung im Gegensatz zur widerstandsfähigen Vorderseite nur dünn.

INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion“ auf „Details“ und dann „Starten“. Alternativ führen Sie im DVD-Hauptverzeichnis die Datei „Setup.exe“ aus. **Wichtig:** Starten Sie nicht das Setup-Programm aus dem separaten Vollversionsordner!
- Die Installation nimmt mehrere Minuten in Anspruch. Beim ersten Spielstart aktualisiert der Auto-Updater **Company of Heroes** per Download auf die neueste Version 2.602.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- CPU: Pentium 4 2,0 GHz
- Arbeitsspeicher: 1 GB RAM
- Grafikkarte: Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT
- Benötigter Festplattenspeicher: 6,5 Gigabyte

Die Seriennummer des Spiels finden Sie auf einer Codekarte zwischen den Seiten 146 und 147!

Tipps und Lösungshilfen zum Spiel finden Sie in der Extended-Ausgabe dieser PC Games.



UNTERSTÜTZUNG ANFORDERN
Durch Abschüsse und erfüllte Missionsziele erhalten Sie Kommandopunkte, mit denen Sie Spezialaktionen ausführen. Je nach Auftrag stehen Ihnen andere Boni zur Auswahl. So befehlen Sie den Abwurf von Bodengeschützen per Fallschirm, ordern eine zusätzliche Panzerdivision an die Front oder geben die Koordinaten für einen Artillerieschlag durch.

SPEZIALFÄHIGKEITEN NUTZEN
Der kluge Einsatz der Talente jedes Truppentyps ist der Schlüssel zum Sieg: Infanteristen räuchern mit Granaten feindliche Stellungen aus, Flammenpanzer treiben Gegner aus befestigten Gebäuden, Mörser feuern aus großer Entfernung auf die Widersacher. Einheiten sammeln zudem Erfahrung. Wer gut auf seine Veteranenkämpfer achtgibt, darf die Jungs in der nächsten Mission erneut einsetzen.



Gutschein-Code und Spiele-Clients

Mit dieser Ausgabe erhalten Sie einen Gutschein-Code für exklusive Gegenstände in Runes of Magic. Die Extended-DVD enthält darüber hinaus zwei kostenlose Onlinespiele.

Runes of Magic Code

Um den Code für das Free2Play-Online-Rollenspiel von Frogster Interactive zu aktivieren und sich ein Fortgeschrittenes Überraschungs-Paket zu sichern, besuchen Sie die offizielle Webseite unter www.runesofmagic.com/de/box.html. Geben Sie dort Name und Passwort Ihres **Runes of Magic**-Benutzerkontos ein (siehe Bild). Anschließend übertragen Sie die Folge von Buchstaben und Ziffern von der Codekarte in der Mitte dieses Heftes in das „Key"-Feld und bestätigen mit einem Klick auf „Absenden".

- Das Paket enthält je einmal: Glückstrank, Einfaches Amulett des Talents, Einfaches Amulett der Erfahrung, Einfacher Reparaturhammer des Meisters, Braune Holz-Schatztruhe
- Der Trank erhöht für 15 Minuten die Chance, dass besiegte Gegner Gegenstände fallen lassen. Wenn Ihr Charakter die Amulette anlegt, erhält er in Kämpfen mehr Talent- und Erfahrungspunkte. Der Hammer repariert Gegenstände in Ihrem Besitz und die Schatztruhe verschafft Ihnen fünf zusätzliche Inventarplätze.

Was ist Runes of Magic und wie spiele ich es?

Runes of Magic ist ein kostenloses Online-Rollenspiel; im Item-Shop erwerben Sie gegen Geld kleine Hilfen wie einen schnelleren Levelaufstieg. Weitere Informationen, Anmeldung und Download: www.runesofmagic.com/pcgames



KODIERUNG | Auf dieser Seite der offiziellen Homepage geben Sie Ihre Account-Daten und den Gutschein-Code ein.

CLIENT auf Extended-DVD — Elements of War Online

Was richtet größere Verwüstungen an – eine Streubombe oder ein Wirbelsturm? In **Elements of War Online** finden Sie es heraus, denn das Multiplayer-Echtzeit-Strategiespiel überträgt Ihnen die Kontrolle über Elementarwaffen. Damit unterstützen Sie den Aufmarsch Ihrer Armee etwa durch ein im Feindlager entfesseltes Jahrhundertgewitter. Oder Sie vernichten die gegnerischen Panzer mit einem künstlichen Erdbeben. Die Online-Gefechte zwischen bis zu acht Spielern finden auf 16 Schlachtfeldern statt. Das Spiel befindet sich derzeit in der Betaphase.



KRIEGSSPIEL | **Elements of War Online** bietet schnörkellose Strategiekost im Stil von **World in Conflict**. Die Elementarwaffen verleihen den Gefechten zusätzliche Würze.

CLIENT auf Extended-DVD — World of Tanks

Ein Mehrspieler-Shooter ohne Soldaten – aber dafür mit tonnenschweren Panzern. **World of Tanks** bietet taktische Online-Schlachten mit bis zu 30 Teilnehmern. Auf den riesigen Schlachtfeldern spielen die drei Tank-Klassen ihre Stärken aus: Leichte Panzer dienen als fixe Aufklärer, die nur wenige Treffer aushalten. Schwere Panzer schießen alles kurz und klein, sind aber träge. Artilleriefahrzeuge feuern über große Entfernungen, haben im Nahkampf jedoch das Nachsehen. Durch Siege verdienen Sie virtuelles Gold und leisten sich so bessere Untersätze. Optional erwerben Sie das Gold im Austausch gegen echtes Geld, wodurch Sie vor allem Zeit sparen. Davon abgesehen ist **World of Tanks** komplett kostenlos.



AUSMANÖVRIERT | Panzer besitzen verschiedene Trefferzonen. Flankieren Sie den Gegner, um die Schwachstellen an den Seiten und am Heck unter Beschuss zu nehmen.

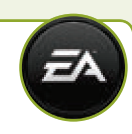
AKTUELLES

07/11

Hinweis: Da wir Ihnen in dieser Ausgabe einen umfangreichen E3-Teil mit extra vielen Vorschau-Artikeln bieten, haben wir die Heftrubrik „Aktuelles" diesmal bewusst in kleinem Rahmen gehalten.

DOWNLOAD-DIENSTE AUF WACHSTUMSKURS

EA Origin gestartet





Electronic Arts hat seinen EA Store erweitert und vertreibt nun seine gesamte Spielepalette über eine neue Plattform namens Origin. Der Onlinedienst bietet zudem die Möglichkeiten, sich Freundeslisten anzulegen oder das Programm mit Facebook zu vernetzen. In Zukunft will EA die Plattform mit exklusiven Inhalten wie **The Old Republic** attraktiv machen. Kurz nachdem Origin startete, verschwand jedoch **Crysis 2** aus dem Angebot des Konkurrenzdienstes Steam. Obwohl die Vermutung nahelag, EA wolle so seine eigene Plattform stärken, liegt die Streichung des Crytek-Shooters an Änderungen der Geschäftsbedingungen Steams, die das Spiel offenbar nicht erfüllt – so die Stellungnahme seitens EA. ❏

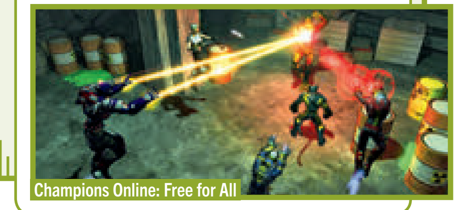
Info: www.ea.com/de/site/origin

Free-2-Play-Titel auf Steam



Seit Mitte Juni bietet Entwickler Valve auf seiner Online-Plattform Steam Free-2-Play-Spiele an. Bislang sind fünf Titel im Angebot: **Alliance of Valiant Arms**, **Champions Online**, **Forsaken World**, **Global Agenda** und **Spiral Knights**. In den Ingame-Shops, mit denen sich die Spiele finanzieren, können Sie künftig mit Ihrem Steam-Account einkaufen gehen und müssen sich so nicht auf – vielleicht – zwielichtige Transaktionen einlassen. In den kommenden Monaten sollen weitere Titel hinzukommen. Angeblich im Gespräch: **All Points Bulletin Reloaded** und **Black Prophecy**. ❏

Info: www.steampowered.com

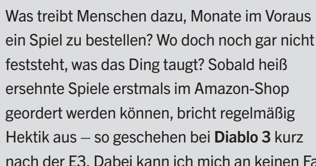

Champions Online: Free for All

HORN DES MONATS*
SVEN LÜDECKE



Was Turbo-Praktikant Sven uns in seinem Artikel auftischte, lässt nicht nur Tierschützer kräftig schlucken: „Wie in der realen Welt erhalten Sie in **Minecraft** Wolle von den zahlreich herumspringenden Schäfchen. Dazu müssen Sie die possierlichen Tierchen nicht erst erschlagen, sondern nur einmal kurz mit der bloßen Hand hauen." Sven – du brauchst Hilfe. Ehrlich.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."



„Vorbestell-Wahnsinn: Der frühe Vogel fängt den DLC – wirklich?"

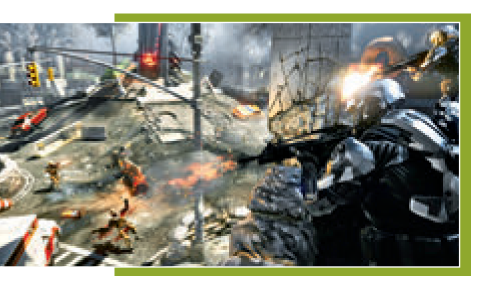

Petra Fröhlich

Was treibt Menschen dazu, Monate im Voraus ein Spiel zu bestellen? Wo doch noch gar nicht feststeht, was das Ding taugt? Sobald heiß ersehnte Spiele erstmals im Amazon-Shop geordert werden können, bricht regelmäßig Hektik aus – so geschehen bei **Diablo 3** kurz nach der E3. Dabei kann ich mich an keinen Fall erinnern, wo es am Verkaufstag hieß: „Sorry, da kommen Sie zu spät, das Spiel ist ausverkauft … kriegen wir so schnell auch nicht mehr rein …" Wenn es sich nicht gerade um Dauerkarten für die Allianz-Arena, ein neues iPhone oder Tickets für U2-Konzerte handelt, muss niemand fürchten, leer auszugehen. Trotzdem schießen tagtäglich neue Vorbestell-Aktionen wie Pilze aus dem Boden. Die Spielehersteller befeuern die Vorfreude mit Privilegien und Präsenten. Beispiel **Duke Nukem Forever**: Die Duke-Baseballcap gibt's bei Gamestop, die Duke-Sonnenbrille bei Saturn, das DLC-Paket bei Amazon. Sahnehäubchen: Demo spielen! Vor allen anderen! Andere Hersteller winken mit Vorabzugang zur Beta-Phase oder Gratis-Missionen. Vorfreude plus Vorsprung – so ködert man unentschlossene Fans. Die Schlacht um Kundengunst und -gelder beginnt immer früher, inzwischen locker ein halbes oder ganzes Jahr vor Release – gerade bei nahe beieinanderliegenden Verkaufsstarts wichtiger Spiele (**Battlefield 3** gegen **Modern Warfare 3**). Doch erst recht bei vermeintlich exklusiven DLCs kann der Schuss auch nach hinten losgehen: So musste das **Witcher 2**-Studio CD Projekt nach technischen Problemen sämtliche Vorbesteller-DLCs für jedermann freischalten – Gier ist gut, Geduld manchmal besser.



CRYSIS 2

Zwei Mehrspieler-DLCs veröffentlicht



Crytek versorgt Mehrspieler-Fans von **Crysis 2** mit insgesamt neun frischen Karten, einem zusätzlichen Sturmgewehr und der Möglichkeit, Rauchgranaten zu werfen – und bittet Sie dafür zur Kasse. Die Download-Inhalte hören auf den Namen **Vergeltungs-** beziehungsweise **Dezimierungs-Pack** und kosten jeweils € 9,99. Die enthaltenen Maps sind angenehm groß und meist symmetrisch aufgebaut. Bei den Spielern kommen die Mini-Add-ons aber allem Anschein nach schlecht an: Es existieren kaum Server, welche die neuen Schlachtfelder anbieten. Die Suche nach Mitspielern gestaltet sich so selbst zu Stoßzeiten nach Feierabend oder am Wochenende schwierig. ❑

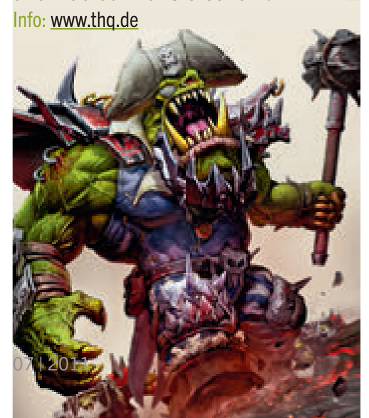
Info: www.ea.com/de/crysis-2

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 3

Ankündigung auf der Gamescom

Entwickler Relic Entertainment rüstet sich für Runde 3 des intergalaktischen Krieges: **Warhammer 40k: Dawn of War 3** soll laut Danny Bilson von THQ die Echtzeit-Strategieserie um neue Spielaspekte erweitern. Der Publisher wird den dritten Teil vermutlich auf der Gamescom ankündigen. In der Vergangenheit wies Bilson auf Überlegungen hin, die Reihe um Free2Play-Elemente zu erweitern. Dies wollte Relic aber von den Erfahrungen mit **Company of Heroes Online** abhängig machen, welches kürzlich eingestellt wurde. Außerdem tippte Bilson damals darauf, dass **Dawn of War 3** zwischen August 2012 und Februar 2013 erscheint. ❑

Info: www.thq.de



PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	The Witcher 2	Namco Bandai	Test in 06/11	Wertung: 88
2	Risen	Koch Media	Test in 11/09	Wertung: 86
3	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89
4	Gothic 3	Jowood	Test in 07/07	Wertung: 81
5	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Test in 04/10	Wertung: 90
6	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Test in 04/11	Wertung: 90
7	Mass Effect 2	Electronic Arts	Test in 02/10	Wertung: 88
8	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Test in 12/09	Wertung: 91
9	Crysis 2	Electronic Arts	Test in 04/11	Wertung: 90
10	Portal 2	Electronic Arts	Test in 05/11	Wertung: 95

HEDONE

Die Show muss weitergehen

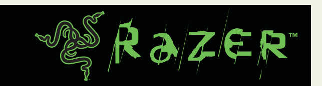


PLATTFORMER | Je nach Karte erinnert **Hedone** stilistisch mehr oder weniger an **Brink**.

Erinnern Sie sich noch an **Parabellum**? Der Mehrspieler-Shooter sollte 2009 als einer der ersten Titel im Westen ein Free2Play-Modell etablieren. Nach der Beta-Phase war allerdings Schluss, das deutsche Team Acony verkrachte sich mit Publisher K2 Network. Es folgte ein radikaler Kurswechsel, das Studio warf **Parabellum** über Bord und begann mit **Hedone**, einem in naher Zukunft angesiedelten Mehrspieler-Shooter. Den Hintergrund liefert eine brutale Gladiatoren-TV-Show, der Grafikstil erinnert an **Brink** und das Gameplay erfüllt gängige Mehrspieler-Standards. Ob der Free2Play-Ansatz ausreicht, um **Hedone** im umkämpften Shooter-Markt zu etablieren? Im Herbst werden wir es erfahren. ❑

Info: http://www.hedonetv.com

GEWINNSPIEL



Zusammen mit Razer und Blizzard Entertainment verlosen wir zwei Gaming-Sets mit edler Ausrüstung für Profi-Spieler: Keyboard, Maus und Headset genügen selbst höchsten Ansprüchen und sind im coolen **Starcraft 2**-Look gestaltet. Um die guten Stücke einfach zur nächsten LAN-Party transportieren zu können, liegen beiden Gewinnspiel-Sets außerdem schicke **Starcraft 2**-Taschen bei.

Um zu gewinnen, beantworten Sie bitte folgende Frage:

Wie heißt der zweite Teil der Starcraft-2-Trilogie?

A | Heart of the Swarm   B | The Zerg Strike Back





Wir verlosen zwei Razer Gaming-Sets im Starcraft-Look. Die Sets bestehen aus:

A: Razer Marauder (Tastatur)
B: Razer Spectre (Maus)
C: Razer Banshee (Headset)
D: StarCraft® II Zerg Edition Messenger Bag

10x

Zusätzlich zu den Gaming-Sets verlost Razer außerdem zehn LAN-Shirts.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, schicken Sie eine E-Mail mit dem Betreff „Razer Blizzard“ an gewinnspiel@pcgames.de. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Razer Europe GmbH und Blizzard Entertainment. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise zahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 23. Juli 2011**

DER HERR DER RINGE ONLINE: DER AUFSTIEG ISENGARTS

Saruman spricht Russisch?!?

Deutsche Spieler zeigen sich angesichts des furchtbar schlecht synchronisierten Trailers (der den mächtigen Zauberer Saruman zur Witzfigur verkommen lässt) zunächst skeptisch, was die kostenpflichtige Erweiterung **Der Aufstieg Isengarts** für **Der Herr der Ringe Online** betrifft. Dafür klingen die geplanten Inhalte gut: Neben den neuen Questgebieten Dunland, Pforte von Rohan und Isengart, in denen Sie Ihre Charaktere auf die neue Höchstgrenze Stufe 75 leveln dürfen, erwartet Sie auch ein frischer Schlachtzug für 24 Spieler. Eine Auseinandersetzung mit Saruman (hoffentlich besser vertont) dürfte zu den Highlights der Erweiterung zählen. **Der Aufstieg Isengarts** ist bereits im Turbine-Shop vorbestellbar und lockt die Käufer mit drei toll designten Zierwerk-Sets, einem prächtigen Reittier und einem neuen Titel. Das Add-on erscheint am 27. September 2011. ❑

Info: http://isengard.lotro.com

SHOPPINGTOUR | Vorbesteller erhalten diese schicken Klamotten, mit denen ihre Figuren schon jetzt durch Mittelerde reisen und sich zusätzlich mit dem Titel „Wächter des Isen“ schmücken dürfen.

VORSCHAU 07/11

INHALT

STRATEGIE

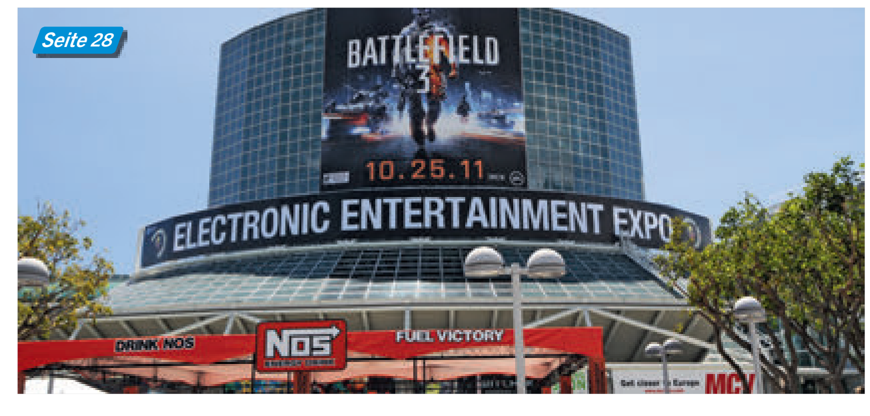
STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM



NEUES VON DEN ZERG | Wir waren vor Ort bei Blizzard Entertainment und berichten über die neuen Rollenspielelemente, die mutierbaren Zerg-Einheiten und Kerrigans Machthunger.

E3-SPECIAL

DIE SPIELE-MESSE IN LOS ANGELES



MESSETRUBEL | Erneut trafen sich Publisher und Presse aus aller Welt zur größten Spielemesse des Jahres. Welche Spiele die Kollegen Fischer, Krauß, Horn und Stange zu Gesicht bekamen, lesen Sie in unserem ausführlichen E3-Special.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 16.06.11)

1. **RISEN 2** – Rollenspiel | Koch Media – Termin: 2012
2. **THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM** – Rollenspiel | Bethesda – Termin: 11. November 2011
3. **BATTLEFIELD 3** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 25. Oktober 2011
4. **MASS EFFECT 3** – Action-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 8. März 2012
5. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Blizzard – Termin: 2012
6. **ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 15. November 2011
7. **ANNO 2070** – Aufbau-Strategie | Ubisoft – Termin: 4. Quartal 2011
8. **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3** – Ego-Shooter | Activision – Termin: 8. November 2011
9. **GUILD WARS 2** – Online-Rollenspiel | NCsoft – Termin: Anfang 2012
10. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC** – Online-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: Nicht bekannt

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, wenden wir ab sofort ein neues Artikelformat an: Den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Spielzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt" *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene Sims-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN
- + Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- + Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
- + Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- − Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- − Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf „Knopfdruck".
- − Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0  100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.



AUF DVD
• Video zum Spiel

Starcraft 2: Heart of the Swarm

Von: Felix Schütz

Wiederkehr einer Bestie: Im ersten Add-on zu Starcraft 2 fordert die Königin der Klingen ihre Macht zurück.

DAS IST NEU

- Aufwendiges Add-on mit etwa 20 Missionen
- Neue Zerg-Kampagne mit Kerrigan als Hauptfigur
- Neue Nebencharaktere
- Bekannte Figuren wie Raynor spielen wieder eine wichtige Rolle.
- Zerg-Einheiten lassen sich durch Mutagen-Upgrades individuell aufrüsten.
- Evolutionssystem lässt Zerg-Einheiten in neue Spezies mutieren.
- Neue Settings, Karten und Missionstypen
- Kerrigan als Helden-Einheit in fast allen Missionen
- Mehrere Fähigkeiten-Sets (Battle Focus) für Kerrigan
- Neue Einheiten, Karten und Detailverbesserungen für den Multiplayer
- Übersichtlicher Marktplatz für Mods und Maps

BEWÄHRT | Trotz manch neuer Spielidee bleibt das Grundgerüst von **Starcraft 2** natürlich unangetastet. Blizzard verfeinert nur einige Details.

Starcraft 2 erscheint als epische Trilogie – das hatte Entwickler Blizzard schon vor Jahren bekannt gegeben. Drei Spiele sollen die Geschichte um die Terraner, Zerg und Protoss erzählen, jedes mit einer vollwertigen Kampagne, die sich auf eines der Völker konzentriert. Der Vorwurf, Blizzard wolle dadurch einfach nur mehrmals abkassieren, ist natürlich Blödsinn: Schon immer waren ein Hauptspiel und zwei Erweiterungen geplant, einzig die Aufteilung von einer Rasse pro Spiel hatte Blizzard später beschlossen. **Wings of Liberty** machte mit der Terraner-Kampagne den Anfang: Das Spiel räumte Top-Wertungen ab und verkaufte sich blendend, ließ aber auch viele Fragen offen. Einige davon sollen nun in **Heart of the Swarm** beantwortet werden, dem zweiten Teil der **Starcraft** 2-Saga, der die Zerg in den Mittelpunkt rückt. Erste Storydetails, neue Einheiten und sogar leichte Rollenspiel-Elemente – das und mehr präsentierte Blizzard im Rahmen eines exklusiven Anspiel-Events. PC Games war mit dabei!

Heart of the Swarm ist ein klassisches Add-on, setzt also das Hauptspiel **Wings of Liberty** voraus. Der Preis dürfte sich damit auf dem Niveau typischer Blizzard-Erweiterungen bewegen. Kern des Spiels ist eine 20 Missionen umfassende Zerg-Kampagne, die an die Ereignisse von **Wings of Liberty** anknüpft. Dazu frische Einheiten, neue Spielmechaniken, Updates für den Multiplayer – so sind wir's von Blizzard gewohnt!

Die Handlung beginnt nach dem dramatischen Ende von **Wings of Liberty** – wann genau die Story einsetzt, möchten die Entwickler allerdings noch nicht verraten. Nur so viel ist bekannt: Kerrigan, geschwächt und wieder in Menschengestalt, sehnt sich nach Rache an Arcturus Mengsk, dem verräteri-

Lesen Sie weiter auf Seite 23

PC GAMES VOR ORT



HANDS-ON | Direkt bei Blizzard durfte PC Games das frisch angekündigte Add-on ausführlich anspielen.

Als eines von wenigen ausgewählten Magazinen flog PC Games nach Irvine, Kalifornien, um dort bei Blizzard einen ersten Blick auf Heart of the Swarm zu werfen.

Während des eintägigen Studiobesuchs durfte PC-Games-Redakteur Felix Schütz die Erweiterung selbst anspielen. Außerdem nutzte er die Gelegenheit, um mit den Entwicklern zu plaudern und so Infos aus erster Hand zu bekommen: Brian Kendrigan (leitender Story-Autor) verriet Details zur Geschichte, Samwise Didier (Blizzards Chef-Grafiker) sprach über die neuen Einheitendesigns und Dustin Browder (leitender Spieldesigner) lieferte viele Infos kreuz und quer durch alle Themengebiete, von der Spielmechanik über das Battle.net bis hin zum Mod-Editor.



GUT GELAUNT | Vor Ort traf sich Redakteur Schütz auch mit Samwise Didier (links im Bild), Blizzards haar- und stimmgewaltigem Chef-Grafiker.

MOBILE BASIS | Zwischen Missionen befindet sich Kerrigan auf ihrem Schiff, der Leviathan. Die Hintergründe ändern sich hier abhängig von dem Planeten, auf dem man sich gerade aufhält.

Abathur: Dieses schräge Monstrum verspeist andere Kreaturen, um deren DNS zu extrahieren und sie im Anschluss für Kerrigans Truppen zu verwenden. Abathurs sorglose Art lässt Kerrigan zu Beginn wütend werden.

Izsha: Kerrigan züchtete dieses Wesen einst aus einer menschlichen Frau. Die schlangenhafte Izsha dient als Beraterin und Wissensspeicher – Blizzard beschreibt sie als eine Art „lebende externe Festplatte".

UPGRADES UND MUTATIONEN

Im Vorgänger bezahlte man Einheitenverbesserungen noch mit Credits. Für Heart of the Swarm hat sich Blizzard etwas Neues einfallen lassen.

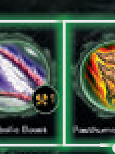
Der Zerg-Schwarm setzt sich aus den Genen verschiedenster Spezies zusammen. Blizzard nutzt diesen Ansatz für ein neues Upgrade-System: Kerrigan kann in Missionen nun Genmaterial sammeln, zum Beispiel für das Erreichen von Einsatzzielen – vergleichbar mit den Forschungspunkten aus **Wings of Liberty**. Diese Währung kann sie zwischen den Missionen ausgeben, um in Abathurs Evolutionskammer neue Verbesserungen und Mutationsformen für ihre Truppen zu kaufen. Die meisten von Kerrigans Einheiten lassen sich zu neuen, stärkeren Varianten aufwerten. Frische Truppentypen muss sich Kerrigan allerdings erst verdienen, indem sie Missionen meistert. Blizzard plant derzeit nicht, bereits gekaufte Upgrades und Mutationen umkehrbar zu machen – man sollte sich also gut überlegen, wofür man die kostbaren Punkte ausgibt.

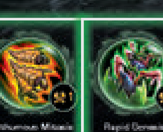
Brutstätte: Ähnlich dem Arsenal aus **Wings of Liberty** darf Kerrigan in der Evolutionskammer ihre Truppen bestaunen. Die giftgrünen Eier werden nach und nach durch neue Biester ersetzt – gegen Spielende sollen hier wahre Monstermassen auf Befehle warten!

Genmeister: Durch einen Klick auf Abathur betritt Kerrigan die Evolutionskammer. Das ist einer der wenigen neuen Räume, die Blizzard bislang gezeigt hat. Hier verwaltet Kerrigan die Upgrades ihrer Truppen.

Zergling: Klickt man eine Einheit an, wechselt das Spiel in eine schicke Großaufnahme. Hier darf man bis zu drei Upgrades für eine Einheit kaufen. Außerdem sollen sich viele von Kerrigans Bestien auch in neue Spezies verwandeln lassen – es stehen dazu zwei mögliche Evolutionsformen zur Wahl.

Metabolic Boost: Bewegungsgeschwindigkeit von Zerglingen um 33 % gesteigert. Kostet 1 Mutagen.









Währung: Mutagene sind nötig, um Einheiten zu verbessern. Kerrigan verdient diese DNS-Bausteine unter anderem über das Erfüllen von Missionszielen.

Posthumous Mitosis: 20 % Chance, dass Zerglinge bei ihrem Tod zwei Brütlinge erzeugen. Kostet 1 Mutagen.

Rapid Genesis: Zerglinge schlüpfen direkt aus dem Ei, die Bauzeit fällt also komplett weg. Kostet 2 Mutagene.



Schwarmlinge



Raptoren

Sobald eine Einheit zweimal aufgerüstet wurde, darf sie in eine von zwei neuen Formen mutieren. Hier der Zergling im Beispiel:

A **Schwarmling:** Anstatt der üblichen zwei Zerglinge schlüpfen nun drei grüne Einheiten aus einem Ei. Der dritte Schwarmling ist gratis!

B **Raptor:** Die lila gefärbten Raptoren haben zehn zusätzliche Lebenspunkte und verfügen über einen Sprungangriff. Stark gegen Fernkämpfer!

OFFENSIV | Blizzard legt diesmal Wert darauf, dass sich viele Missionen kampfbetont spielen – das soll besser zu den aggressiven Zerg passen.

MITTENDRIN | Kerrigan ist auf fast allen Karten als aktive Spezialeinheit dabei und wird im Spielverlauf immer stärker. Wenn sie stirbt, wird sie nach kurzer Zeit in ihrer Basis wiederbelebt.

schen Imperator der terranischen Liga. Um ihr Ziel zu erreichen, muss sie jedoch erst zu alter Stärke und Macht zurückfinden. Und so beginnt ihr Rachefeldzug, um die Kontrolle über den verstreuten Zerg-Schwarm zurückzugewinnen.

Anfangs trägt Kerrigan wieder ihren markanten Ghost-Anzug aus **Starcraft 1**, das dazu passende K-10-Kanistergewehr ist ihre einzige Waffe. Derart schwach ausgerüstet, befreit sie sich aus der terranischen Gefangenschaft. James Raynor, Held aus **Wings of Liberty**, und die Agentin Nova sind ihr zwar dicht auf den Fersen, doch Kerrigan setzt sich trotzdem ab und macht sich auf die Suche nach ihrer früheren Alienarmee. Bis dahin ist es jedoch ein weiter Weg: Erst nach etwa vier bis fünf Missionen wird Kerrigan ihre ersten Zerg-Truppen kontrollieren. Im weiteren Spielverlauf soll sich die einstige Königin der Klingen dann sogar erneut verwandeln. Welche Gestalt sie diesmal annehmen wird? Das verrät Blizzard noch nicht!

Kerrigan ist auf Hilfe angewiesen. Deshalb stehen ihr neue Diener zur Seite, von denen wir bereits zwei in Aktion erleben durften. Den Anfang macht Izsha, ein schlangenhaftes Wesen, das direkt mit der Leviathan, Kerrigans organischem Raumschiff, verwachsen ist und als nützliche Beraterin agiert. Einst war Izsha eine menschliche Frau, die jedoch in eine Art lebenden Wissensspeicher umgezüchtet wurde. Sie erinnert sich deshalb an Kerrigans frühere Pläne und gibt ihr Wissen weiter. Allerdings steht sie ihrer Schöpferin auch misstrauisch gegenüber, denn bis auf Kerrigans tentakelartige Dreadlocks erinnert nichts mehr an ihr altes Erscheinungsbild. Zudem hadert Kerrigan mit ihrem Schicksal: Sie hat nun ein Gewissen, ist hin- und hergerissen zwischen ihrem Dasein als Mensch und ihrem Bestreben, die Zerg erneut anzuführen.

> ***„Ohne einen übergeordneten Willen sind wir nur Tiere, meine Königin. Weniger als Tiere.“***
>
> *Abathur über den Zerg-Schwarm*

Der zweite Berater heißt Abathur, ein vielarmiges Wesen mit einem wichtigen Talent: Es verschlingt andere Spezies und extrahiert dabei ihre Gene. Damit kann Abathur dem Schwarm neue DNS hinzufügen und die Kreaturen um nützliche Fähigkeiten verbessern. All das geschieht in der neuen Evolutionskammer, die der Spieler zwischen Missionen besucht – ähnlich dem Arsenal aus **Wings of Liberty**. Bevor Abathur allerdings loslegen kann, muss Kerrigan ihn mit Mutagenen versorgen, die sie während der Einsätze sammelt. Damit lassen sich Zerg-Einheiten nicht nur aufwerten, sondern auch in neue, verbesserte Spezies verwandeln: Aus Zerglingen können beispielsweise Raptoren oder Schwarmlinge entstehen! Diese Spielmechanik ist so wichtig, dass wir ihr die gesamte linke Seite gewidmet haben.

Es versteht sich von selbst, dass dieses Upgrade-System ausschließlich in der Solokampagne zum Einsatz kommt – immerhin muss Blizzard die wichtige Balance für den E-Sport wahren. Und natürlich verspricht Blizzard auch brandneue Truppen für den Einzel- und Mehrspielermodus, sowohl für die Zerg als auch für die Terraner und Protoss.

STARCRAFT 2: DIE TRILOGIE

Die gesamte Starcraft 2-Saga ist in drei Spiele aufgeteilt: Wings of Liberty beginnt mit der spannenden Terraner-Kampagne, danach setzen Heart of the Swarm und Legacy of the Void die Handlung fort.

WINGS OF LIBERTY

Termin: 27. Juli 2010

Story: Der Trilogie-Auftakt erzählt die Geschichte des Rebellenführers James Raynor. In der Terraner-Kampagne leitet er eine Invasion auf die Zerg-Welt Char, bezwingt Kerrigan und verwandelt sie (fast) vollständig in einen Menschen zurück.

Spielmechanik: Mit Credits, die der Spieler über Missionen verdient, werden Einheiten-Upgrades und Söldner gekauft, außerdem gibt's zwei durchdachte Forschungsbäume.

HEART OF THE SWARM



Termin: Vermutlich erst 2012

Story: Kerrigan will die Kontrolle über die Zerg zurückerlangen und sich an Arcturus Mengsk rächen. Dabei weiß sie noch nicht, dass sie eines Tages die entscheidende Rolle im Kampf gegen die Xel'Naga-Bedrohung spielen soll.

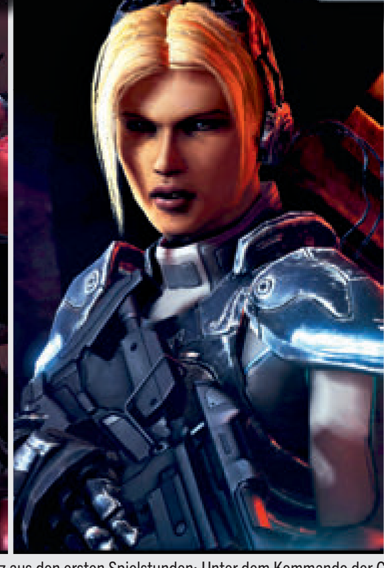
Spielmechanik: Durch Mutagenpunkte werden Einheiten aufgewertet und in neue Spezies verwandelt. Kerrigan besitzt Fähigkeitensets. Weitere solcher Mechaniken sollen folgen!

LEGACY OF THE VOID

Termin: Unbekannt

Story: Die Protoss-Kampagne schließt das **Starcraft 2**-Epos ab. Vermutlich wird Zeratul im Zentrum einer Geschichte stehen, die von dem drohenden Angriff der Xel'Naga handelt.

Spielmechanik: Bislang ist kaum etwas über die dritte Kampagne bekannt. Blizzard deutete aber an, dass Diplomatie zwischen den Protoss-Stämmen einen wichtigen Teil des Einzelspielerparts ausmachen soll.


VORGESCHMACK | Der erste Trailer zu **Heart of the Swarm** zeigt eine Zwischensequenz aus den ersten Spielstunden: Unter dem Kommando der Ghost-Agentin Nova (Bild Mitte) durchsuchen Soldaten eine Station, in der sich Kerrigan offenbar verschanzt hat. Am Ende des kurzen Teaser-Videos sehen wir einen sichtlich mitgenommenen James Raynor (Bild rechts), der Kerrigan erstmals in ihrem Ghost-Anzug vorfindet.

Kerrigans Streben nach Macht ist nur ein Teil der epischen Handlung, die Blizzard über alle drei Spiele erzählen will. Wir erinnern uns: Die Xel'Naga, mächtige Schöpferrasse der Protoss und Zerg, sind zurückgekehrt – mit bösen Absichten. Schon im Hauptspiel sah man eine Zukunftsvision, in der riesige Hybriden alles Leben im Koprulu-Sektor auslöschten – das gilt es zu verhindern! Der Spieler erfuhr dabei außerdem, dass Kerrigan der Schlüssel sei, um die Katastrophe abzuwenden. Blizzard will diese Geschichte fortsetzen – im Zuge dessen wird man auch dem geheimnisvollen Anführer der Xel'Naga begegnen, der in **Wings of Liberty** nur einen kurzen Auftritt hatte.

In den meisten Missionen mischt Kerrigan als aktive Einheit auf der Karte mit. Fällt sie im Kampf, darf man sie nach einer kurzen Wartepause wiederbeleben. Zudem besitzt die Heldin vier Grundwerte: Schaden, Rüstung, Lebenskraft und Energiepunkte; Letztere werden für Spezialfähigkeiten benötigt. Die vier Attribute lassen sich steigern, indem Kerrigan beispielsweise Nebenmissionsziele erfüllt – dafür verdient sie nämlich nicht nur Mutagene, sondern auch dauerhafte Statusboni. Dieses System könnte sich aber noch ändern, denn Blizzard experimentiert derzeit mit verschiedenen Modellen herum – sogar eine Art Erfahrungspunkteleiste, die Kerrigans Korruptionslevel angibt, ist nicht ausgeschlossen. Allerdings erklärt uns Dustin Browder, leitender Designer von **Starcraft 2**, dass keines dieser Systeme die Tiefe eines **Warcraft 3** erreichen soll.

> **„Die Jagd verläuft gut, meine Königin?"**
> **„Sie ist blutig. Ich kann nicht glauben, dass ich Unschuldige abschlachte." […]**
> **„Diese Protoss würden euch töten, wenn sie könnten. Sie sind keine Zerg, das bedeutet, sie sind der Feind."**
> **„Ist es wirklich so einfach?"**
> **„Für Zerg ist es das."**
> *Izsha redet Kerrigan ins Gewissen*

Ein weiterer Rollenspielaspekt: Zwischen den Missionen darf man für Kerrigan einen sogenannten Battle Focus wählen. Dabei handelt es sich um ein Set aus Spezialfähigkeiten und passiven Boni. Im Spielverlauf werden automatisch neue Talente für diese Sets freigeschaltet, der Spieler wird also nicht mit Talentbäumen oder dergleichen hantieren. So kann man Kerrigans Eigenschaften an die jeweilige Mission anpassen – eine gute Idee! Alle Informationen zu dem Battle Focus gibt's im Kasten auf Seite 26.

Etwa 20 Missionen soll die Kampagne umfassen. Zum Vergleich: **Wings of Liberty** bot 29 Einsätze. Ob **Heart of the Swarm** geheime Aufträge bieten wird, weiß Blizzard derzeit noch nicht. Eine „Minikampagne", in der man auch mal als Protoss oder Terraner in die Schlacht ziehen darf, gilt zwar als unwahrscheinlich, ist

UPGRADES FÜR BERSTLINGE

Viscous Discharge: Umhüllt getroffene Gegner mit Schleim, der sie um 25 % verlangsamt. Kostet 1 Mutagen.

Centrifugal Hooks: Berstlinge bewegen sich 25 % schneller. Kostet 1 Mutagen.

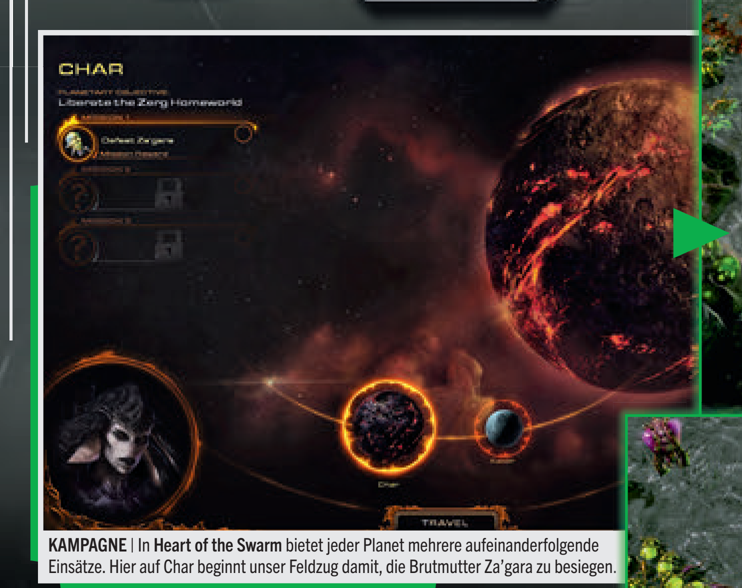
Rupture: Explosionsradius um 25 % vergrößert. Kostet 2 Mutagene.



Der Berstling kann in zwei neue Spezies mutieren:

Splitterling: Teilt sich bei seinem Tod in zwei kleinere Berstlinge auf. Bis zu zwei solcher Teilungen sind möglich.

Gorgeling: Besiegte Gegner und zerstörte Gebäude werden in sammelbare Ressourcen verwandelt.



KAMPAGNE | In **Heart of the Swarm** bietet jeder Planet mehrere aufeinanderfolgende Einsätze. Hier auf Char beginnt unser Feldzug damit, die Brutmutter Za'gara zu besiegen.

▲ WETTLAUF | Kerrigan und Za'gara suchen die Karte nach Berstling-Eiern ab. Wer zuerst 100 Stück davon gesammelt hat, soll die Macht über den Schwarm erhalten.

◀ MASSAKER | Sobald Kerrigan die Eier beisammen hat, bekommt sie eine riesige Armee von 150 Berstlingen und 100 Zerglingen – der letzte Kampf ist damit ein Kinderspiel!

aber nicht ausgeschlossen. Brian Kendrigan, der leitende Autor des Spiels, erklärt: Falls es solche Missionen gebe, müssten sie unbedingt der Story dienen – künstlich gestreckte Aufträge und Lückenfüller soll es nicht geben!

In **Wings of Liberty** gab es drei spannende Entscheidungsmomente, die den Spiel- und Handlungsverlauf leicht beeinflussten. Solche Situationen sind für **Heart of the Swarm** leider nicht vorgesehen. Es besteht aber zumindest die Chance, dass die Entscheidungen aus **Wings of Liberty** auch in **Heart of the Swarm** zum Tragen kommen – Blizzard arbeitet deshalb noch an Möglichkeiten für einen Savegame-Import. Dabei betonen die Entwickler aber, dass diese früheren Entscheidungen ohnehin nur einen geringen Einfluss auf die Zerg-Geschichte hätten – immerhin sind weder Tosh noch Ariel Hanson für Kerrigans Entwicklung von Bedeutung.

Ähnlich wie im Hauptspiel darf man auch in **Heart of the Swarm** meist aus mehreren Missionen wählen. Allerdings wird es im Vergleich weniger Planeten geben, denn diesmal sind die Einsätze anders verteilt: Jeder Planet bietet nun eine Abfolge von Aufträgen. Auf Char, der Heimatwelt der Zerg, wird der Spieler etwa drei Missionen absolvieren. Andere Planeten können auch mehr oder weniger Einsätze umfassen. Außerdem darf man zwischen den Missionen jederzeit wieder zu anderen Welten wechseln.

Der erste Einsatz, den wir während unseres Studiobesuchs ausprobierten, trägt den Titel „War for the Brood". Er führt Kerrigan zurück nach Char – eine finstere, vulkanische Welt, die von Asche bedeckt und von Lavaflüssen durchzogen ist. Izsha erklärt Kerrigan ihre Aufgabe: Auf Char hat sich Za'gara, eine Brutmutter, zur neuen Anführerin des Schwarms ausgerufen. Kerrigan soll ihren Widerstand brechen und ihr Gefolge für sich beanspruchen. Dazu muss sie das von Schleim überzogene Missionsgebiet gründlich nach Eiern absuchen, die sie dort während ihrer früheren Feldzüge gehortet hat. Es genügt, diese Fleischsäcke nur zu berühren, schon werden sie automatisch in Kerrigans Basis transportiert. Za'gara verfolgt jedoch das gleiche Ziel und sammelt ihrerseits fleißig Eier auf der Karte ein – es entbrennt ein Wettlauf gegen die Zeit. Kerrigan kann die Kontrahentin natürlich auch attackieren, sofern man genügend Einheiten ausgebildet hat –

INTERVIEW MIT **DUSTIN BROWDER**

„Neue Einheiten für Zerg, Protoss und Terraner."

PC Games: Kann es sein, dass euch längere Zeit selbst nicht ganz klar war, ob **Heart of the Swarm** nun ein Add-on oder doch ein vollwertiges Spiel wird?
Browder: „Nö, das war uns schon immer klar. Aber wir hatten Probleme damit, das richtig zu kommunizieren. Die Leute wollten vor allem wissen, wie viel es kosten wird – und das konnte ich eben nicht sagen! Es war ja noch nicht klar, was es mal wert sein würde. Außerdem war mir nicht entschieden, ob **HotS** das Hauptspiel benötigen würde. Also waren wir immer ziemlich vorsichtig, es als Add-on zu bezeichnen."
PC Games: Ihr plant derzeit etwa 20 Missionen – schließt das geheime Aufträge mit ein?
Browder: „Steht noch nicht fest, wir diskutieren darüber. Das Gleiche gilt für so was wie die Zeratul-Missionen in **Wings of Liberty**, also dass man auch mal die Protoss oder Terraner spielen kann. Schwer umzusetzen, immerhin ist Kerrigan echt unbeliebt! Aber mal sehen, was sich da machen lässt."
PC Games: Bislang habt ihr nur zwei von Kerrigans Dienerkreaturen gezeigt. Gibt's weitere?
Browder: „Klar! Es wird wieder eine volle Besetzung an Figuren geben."
PC Games: Haben die dann auch alle Funktionen wie Abathur? Ich denke da besonders an Gebäude-Upgrades.
Browder: „Einige der neuen Figuren dienen nur der Geschichte, andere können aber auch zusätzliche Features mitbringen. Gebäude-Upgrades schauen wir uns zum Beispiel gerade an – möglich, dass die Mechanik mit einem neuen Charakter verknüpft ist oder einfach mit Kerrigan zusammenhängt."
PC Games: Upgrades für die alten Zerg-Viecher sind schon cool. Aber habt ihr auch ganz neue Einheiten?
Browder: „Die wird es geben! Derzeit habe wir aber noch nicht so viele davon gebaut. Auch im Multiplayer wird's neue Truppentypen für Zerg, Protoss und Terraner geben. Außerdem überarbeiten wir einige alte Einheiten. Trotzdem wollen wir's nicht übertreiben, damit das Spiel überschaubar und ausbalanciert bleibt."
PC Games: Könnt ihr euch neue Features für die Maps vorstellen, zum Beispiel so was wie die Xel'Naga-Türme?
Browder: „Ja, wir arbeiten schon an neuen Terrain-Mechaniken. Wir finden, das ist eine coole Methode, um neues Gameplay einzubauen, ohne dabei die Rassen unnötig kompliziert zu machen."

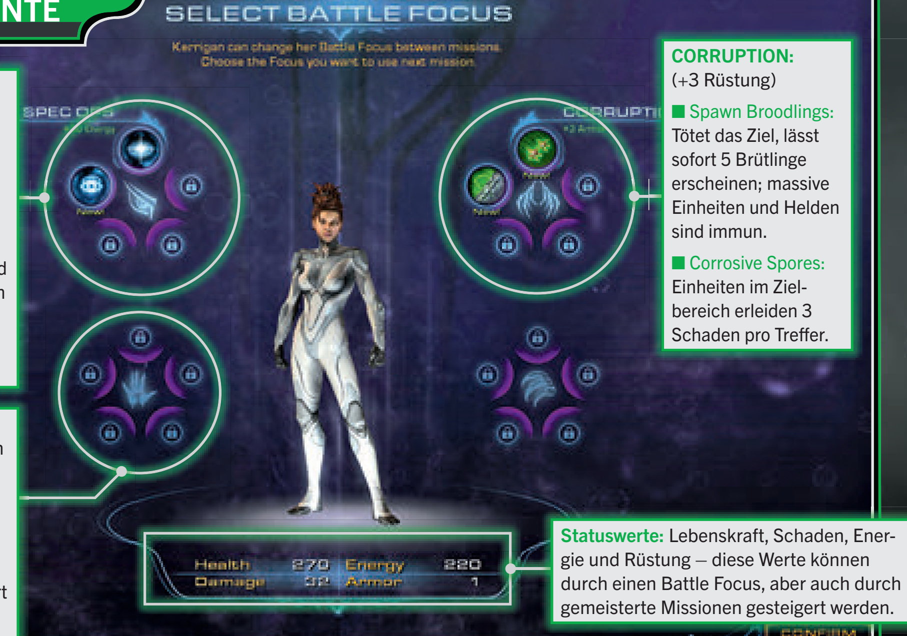


Dustin Browder ist leitender Spieldesigner bei Blizzard Entertainment.

BATTLE FOCUS: KERRIGANS TALENTE

Zum ersten Mal fügt Blizzard auch leichte Rollenspielelemente in das Starcraft-Universum ein.

Zwischen Missionen darf der Spieler einen sogenannten Battle Focus für Kerrigan festlegen. Dabei handelt es sich um ein fest vorgegebenes Set aus aktiven und passiven Spezialfähigkeiten. Im Laufe der Missionen kommen weitere dieser Sets hinzu, außerdem werden in jedem Battle Focus nach und nach neue Fähigkeiten freigeschaltet. Der Spieler hat darauf allerdings keinen Einfluss – man kann lediglich den Focus wählen, alles Weitere geschieht automatisch. Jeder Battle Focus bietet verschiedene Vorteile: Manche eignen sich eher für Schleichmissionen, andere dienen der Vernichtung von Gegnergruppen.



SPEC OPS
(+50 Energie)

■ Psionic Shadow: Kerrigan erschafft eine Kopie von sich selbst, die halben Schaden anrichtet.

■ Pulse: Schaden und Lähmung bei Gegnern im Zielbereich

■ Infested Cortex: +50 Energie, passiv

Weitere Fähigkeiten
Die Entwickler wissen noch nicht, wie viele Battle-Focus-Sets im fertigen Spiel enthalten sein werden. Sicher ist aber: Kerrigan mutiert im Spielverlauf, dann werden auch neue Talente aktiviert!

CORRUPTION:
(+3 Rüstung)

■ Spawn Broodlings: Tötet das Ziel, lässt sofort 5 Brütlinge erscheinen; massive Einheiten und Helden sind immun.

■ Corrosive Spores: Einheiten im Zielbereich erleiden 3 Schaden pro Treffer.

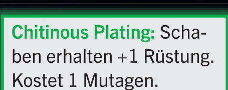
Statuswerte: Lebenskraft, Schaden, Energie und Rüstung – diese Werte können durch einen Battle Focus, aber auch durch gemeisterte Missionen gesteigert werden.

die kampfstarke Za'gara ist nämlich durch eine Eskorte geschützt. Doch damit erkauft sich Kerrigan nur wenig Zeit, denn die Brutmutter gräbt sich bei zu viel Gegenwehr einfach in ihre Basis zurück. Hat Kerrigan dann endlich genügend Eier gesammelt, erhält sie eine gigantische Streitmacht von rund 100 Zerglingen und 150 Berstlingen! Mit dieser Armee gilt es nun, die Feindbasis plattzumachen – ein Kinderspiel! Am Ende gelingt es Kerrigan, Za'gara von ihrer Macht zu überzeugen; die Brutmutter schließt sich daraufhin ihrer einstigen Königin an.

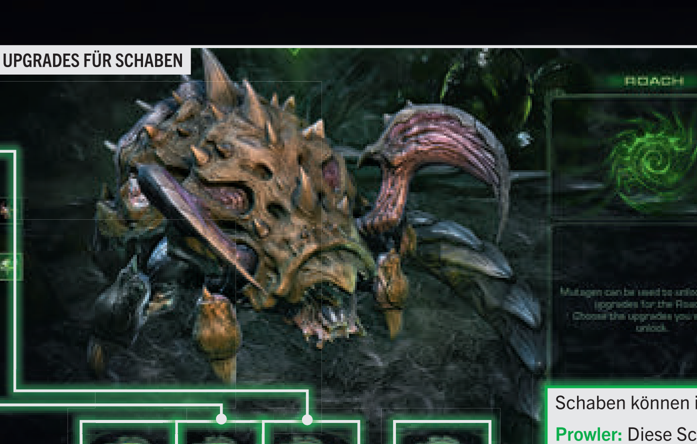
Die zweite spielbare Mission mit dem Namen „Silence their Cries" führt Kerrigan auf den eisigen Mond Kaldir. Hier soll sie Na'fash bezwingen, eine weitere Brutmutter. Abathur warnt Kerrigan noch vor dem Missionsbeginn: Die Temperaturen auf dieser Welt sind so niedrig, dass die Einheiten gefrieren werden. Allerdings hat er eine Lösung für das Problem, sofern Kerrigan ihm entsprechendes Genmaterial von Kaldir bringt. Gleich zu Missionsbeginn erledigt die Anti-Heldin deshalb einen Yeti, eine zottelige Kreatur, die prima an das kalte Klima angepasst ist. Als Belohnung gibt's den ersten Schwung der gesuchten DNS. Doch je weiter sich Kerrigan vorarbeitet, desto kälter wird es auf Kaldir. Schließlich frieren ihre Truppen endgültig ein, genau in dem Moment, als eine Horde wütender Yetis heranstürmt. Erst nach ein paar Sekunden erhält Kerrigan die Kontrolle über ihre Tiefkühl-Zerg zurück und wehrt die Angreifer ab. Als Belohnung winkt der nötige Rest an Genmaterial – daraus bastelt Abathur endlich einen Frostschutz für die Zerg.

Kurz darauf findet Kerrigan den verwesten Kadaver von Brutmutter Na'fash im Schnee – hier stimmt etwas nicht, stellt sie verbittert fest. Sie soll recht behalten: Die Protoss haben einen Außenposten auf Kaldir errichtet und patrouillieren das Gebiet,

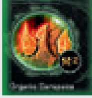
> *„Wer ... war ich? Ich erinnere mich daran, schreckliche Dinge getan zu haben. Ich erinnere mich an Blut und an ... Finsternis."*
> *„Ihr wart mächtig. Durch euch wurden wir stark und klug. Wir wussten, dass wir unter Eurer Führung ewig überleben würden."*
> *„Und nun?"*
> *„Nun widersetzt sich Za'gara, da sie glaubt, stärker zu sein. Falls sie das ist, werden wir nach Eurem Tod ihr dienen."*
> *„Bevor ich das zulasse, bringe ich jeden Einzelnen von euch um!"*
> *Kerrigan bittet Iszha um Gedächtnishilfe*

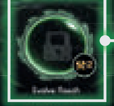


UPGRADES FÜR SCHABEN









Chitinous Plating: Schaben erhalten +1 Rüstung. Kostet 1 Mutagen.

Bile Ducts: Schaben verursachen +2 Schaden. Kostet 1 Mutagen.

Organic Carapace: Schaben entwickeln +2 Lebenspunkte-Regeneration. Kostet 2 Mutagene.

Schaben können in zwei neue Spezies mutieren:
Prowler: Diese Schabe kann sich unterirdisch bewegen.
Leech: Erhalten 10 Lebenspunkte beim Besiegen eines Gegners (bis zu 60 Punkte). Heilen schneller, wenn eingegraben.

SKURRIL | Blizzard geht mit dem Design der Zerg-Charaktere ein Wagnis ein – immerhin bieten Kreaturen wie Abathur einen ungewohnten Anblick, so ganz ohne Augen oder andere humanoide Züge. Allerdings sorgen die cleveren Dialoge dafür, dass man sich auch mit solchen Figuren identifizieren kann.

während sie sich mit Energieschilden gegen die Kälte schützen. Der Protoss-Kommandant zeigt sich entsetzt: „Kerrigan, was ist nur mit dir geschehen?", ruft er noch, bevor er seine Truppen anweist, seine Artgenossen per Funkspruch vor Kerrigans Rückkehr zu warnen. Und so ist es dann die Aufgabe des Spielers, drei Protoss-Funktürme innerhalb von 25 Minuten mit Zerglingen, Berstlingen und Schaben genüsslich in Schutt und Asche zu legen. Spielzeit für diese Mission: gerade mal 20 Minuten.

Auch abseits der Einzelspielerkampagne hat Blizzard große Pläne für **Starcraft 2**. Beispielsweise wollen die Entwickler ein neues Tool veröffentlichen, das es talentierten Moddern gestattet, Grafiken aus diversen 3D-Programmen (etwa 3D Studio oder Maya) in das Spiel zu importieren. Damit sollen zahllose neue Mods möglich sein, die sich noch stärker vom Hauptspiel abheben. Überhaupt sind Mods und Maps eine Herzensangelegenheit der Entwickler. Darum soll auch der Map-Browser in Zukunft durch ein neues Menü ersetzt werden, den sogenannten Blizzard-Marktplatz. Hier dürfen Modder ihre Werke künftig so ausstellen, dass sie leichter von anderen Spielern gefunden werden. Längerfristig plant Blizzard außerdem, den Marktplatz um eine Bezahloption zu erweitern, sodass Modder tatsächlich in der Lage sein werden, mit ihren Kreationen ein paar Euro zu verdienen. Blizzard gibt aber zu, dass dieses System enorm kompliziert ist und viele Fragen aufwirft – daher sind Spekulationen darüber noch mit Vorsicht zu genießen.

Die gute Technik des Vorgängerspiels behält **Heart of the Swarm** natürlich bei. Blizzard fügt der Engine aber ein paar neue Effekte hinzu – auf Kaldir ragen etwa riesige Eiskristalle in die Luft, durch die Einheiten realistisch verzerrt hindurchschimmern. Schick! Außerdem sind auf den Maps nun mehr Terraineffekte zu sehen: Während unseres Probespielens überraschte uns etwa ein Beben, das den Boden sehenswert einstürzen ließ. Doch keine Sorge: Die Hardware-Anforderungen des Hauptspiels sollen sich durch die neuen Effekte nicht ändern.

Typisch Blizzard: Über einen Release-Termin schweigt man sich noch aus. Allerdings machten die Entwickler kein Geheimnis daraus, dass eine Veröffentlichung 2011 unwahrscheinlich sei. Das überrascht auch nicht weiter – immerhin hat Blizzard derzeit alle Hände voll zu tun, um **Diablo 3** noch wie geplant in diesem Jahr fertigzustellen! ❑

INTERVIEW MIT BRIAN KENDRIGAN

„Wir bringen viele bekannte Charaktere wieder zurück."

PC Games: Was ist mit alten Charakteren aus **Wings of Liberty**, etwa Tosh? Kommen die in **HotS** wieder vor?

Kendrigan: „Es gibt jede Menge Charaktere, die wir mit **Wings of Liberty** eingeführt haben und die wir nun wieder zurückbringen! Derzeit überlegen wir aber noch, welche das sein werden."

PC Games: Im Vorgänger gab's drei Entscheidungsmomente – werden die sich auch in **HotS** auswirken, etwa indem man einen Spielstand importiert?

Kendrigan: „Derzeit arbeiten wir noch an der nötigen Technologie dafür. Da ist also noch nichts in Stein gemeißelt."

PC Games: Muss ich **Wings of Liberty** durchgespielt haben, um mit **Heart of the Swarm** loslegen zu können?

Kendrigan: „Ich glaube, wir werden wieder das Modell von **Starcraft 1** und **Brood War** verwenden, wo man auch direkt mit dem Add-on beginnen konnte. In diesem Fall würden wir die drei Entscheidungen einfach festlegen. Die ‚A-Entscheidungen' sind nämlich die, die wir als offiziellen Kanon betrachten. Das heißt, in dem Fall hätte der Spieler Tosh und Doktor Henson geholfen und auf Char die Luftplattform gesäubert.

PC Games: Diese Entscheidungsmissionen waren ja ziemlich beliebt bei den Spielern. Gibt's so etwas in **Heart of the Swarm** auch?

Kendrigan: „Diesmal versuchen wir, mit Entscheidungen etwas anders umzugehen. Der Spieler soll eher viele und dafür kleinere über den ganzen Spielverlauf hinweg treffen."

PC Games: Also keine Missionsentscheidungen mehr?

Kendrigan: „Derzeit ist so etwas nicht geplant, nein."

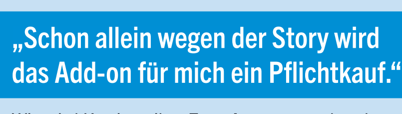


Brian Kendrigan, leitender Autor von Starcraft 2

BLIZZARD DOTA

Schon lange angekündigt, lässt Blizzards aufwendige Mod-Umsetzung immer noch auf sich warten.

Bereits im Oktober 2010 stellte Blizzard vier selbst entwickelte Mods für **Starcraft 2** vor, die verschiedenste Spielideen boten. Drei davon sind mittlerweile erhältlich: **Starjeweled, Left 2 Die** und **Aiur Chef. Blizzard DotA**, die vierte Karte, sollte eine Umsetzung des klassischen **DotA**-Spielprinzips sein. Doch Blizzard erkannte, dass die Mod viel aufwendiger ist als anfangs angenommen, zumal die Entwickler das Spielprinzip entstauben und mit eigenen Ideen anreichern wollen, um aus der Masse der **DotA**-Klone herauszustechen. Ein Release ist noch nicht in Sicht. Hoffentlich lässt sich Blizzard hier nicht zu viel Zeit! Immerhin hat Valve (**Portal 2**) bereits ein offizielles **DotA 2** angekündigt, verständlicherweise sehr zum Unmut von Blizzards Vizepräsidenten Rob Pardo. Der will **DotA** nämlich weiterhin lieber als frei verfügbaren Inhalt für die **Warcraft**- und **Starcraft**-Community sehen.



„Schon allein wegen der Story wird das Add-on für mich ein Pflichtkauf."



Felix Schütz

Wie wird Kerrigan ihre Zerg-Armee zurückerobern? Was treibt Jim Raynor während dieser Zeit? Und was haben die Xel'Naga vor? So viele Fragen, liebe Leser – und ich bin echt gespannt, wie Blizzard sie beantwortet! Klar: **Heart of the Swarm** wird das Rad nicht neu erfinden. Weder die Upgrade-Mechaniken noch die ersten Missionen machten beim Anspielen den Eindruck, dass uns hier mehr erwartet als eine aufgehübschte Zerg-Variante von **Wings of Liberty**. Doch was soll's – Blizzard hat stets erstklassige Add-ons geliefert und ich bin mir sicher, dass sich diese Tradition mit **HotS** fortsetzt. Allerdings wünsche ich mir diesmal etwas größere, längere Missionen als im Hauptspiel – dort waren sie mir nämlich etwas zu kurz geraten.

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Blizzard Entertainment
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
TERMIN: Unbekannt. Vermutlich 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**



E3 2011 - Die Mega-Spielemesse

Von: Robert Horn/Sebastian Stange/Jürgen Krauß

Wir haben uns für Sie in den Messetrubel gestürzt. So war die E3 2011!

Wie jedes Jahr bricht im Juni ein Rudel PC Games-Beauftragter gen Los Angeles auf, um sich auf der E3 den Ist-Zustand fast aller relevanter, sich in Entwicklung befindlicher Spiele anzusehen. Dabei sprangen uns nicht nur an jeder Ecke leicht bekleidete Damen, sondern auch Trends und Überraschungen ins Auge – wobei das bei den immensen Besucherzahlen manchmal schon an ein Wunder grenzt. Der auffälligste Trend aber war gar nicht erst zu sehen: Wo letztes Jahr nahezu jeder Hersteller mit 3D-Features warb, kamen 2011 nur einige wenige Konsolenhersteller mit mehr als zwei Dimensionen um die Ecke – und selbst dort war das höchstens Randthema. Wo wir gerade beim Thema Konsolenhersteller sind: Deren kompakte Spielemaschinen scheinen von Jahr zu Jahr immer relevanter zu werden. Nicht umsonst ist die längste Besucherschlange traditionell am Nintendo-Stand, wo es irgendein lustiges Stück neue Hardware, dieses Mal die Wii U, zu bestaunen gibt. Aber auch bei fast allen Präsentationen kommen mittlerweile Konsolen zum Einsatz, einzige auffällige Ausnahme in diesem Jahr: Beim **Battlefield 3**-Hands-on drückte man uns Maus und Tastatur in die Hand. Was außerdem fehlte, waren echte Highlights, also Themen und Events, von denen alle sprechen. Da gab es 2011 kaum etwas – und trotzdem werden wir 2012 selbstverständlich wieder gerne hinfliegen. ❑

DIE WICHTIGSTEN INFOS ZUR E3

Wir klären die grundlegenden Fragen zur Electronic Entertainment Expo.

Wo und wann fand die E3 statt?
Die wichtigste Spielemesse der Welt fand vom 7. bis zum 9. Juni im Los Angeles Convention Center statt.

Kann jeder die E3 besuchen?
Nein. Die E3 ist eine Fachbesuchermesse. Das bedeutet, dass neben Ausstellern nur Presse und Mitarbeiter aus Handel und Spieleindustrie zugelassen sind. Um an der Messe teilzunehmen, muss man sich vorher anmelden und ausweisen. Eine Karte für alle drei Tage kostet 500 Dollar, Pressevertreter zahlen allerdings nichts.

Wie viele Besucher waren da?
46.800 Menschen, ein wenig mehr als im Vorjahr. Mehr als 200 Aussteller zeigten ihre Produkte und Spiele auf über 35.000 Monitoren.

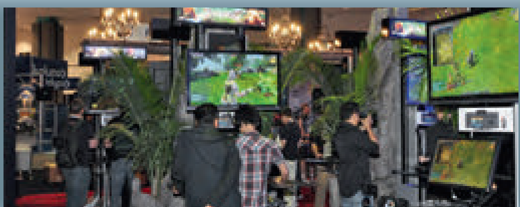
Was gab es alles zu sehen?
Jede Menge Games zum Anzocken und noch viel mehr Trailer. Für die richtig spannenden Titel brauchte man allerdings Termine bei den Publishern. Denn die wurden nur hinter verschlossenen Türen gezeigt!

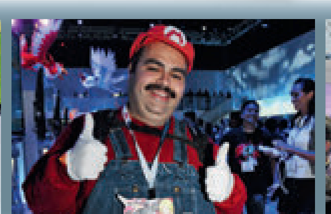
Gibt es schon Infos für 2012?
Ja, das Datum: 5. bis 7. Juni 2012, wieder in L.A., wieder mit einer PC-Games-Mannschaft vor Ort.







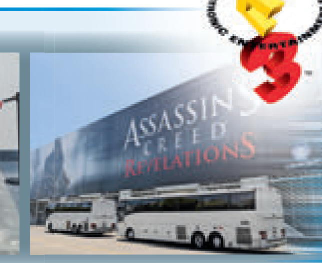














KURZ VOR DEM START | Wenige Minuten vor Beginn der E3 am 7. Juni um 12 Uhr drängen sich Menschenmassen im Vorraum der zwei Messehallen. Jeder versuchte, als Erster die Neuheiten der Messe zu sehen und Warteschlangen zu vermeiden.

PRÜFSIEGEL: UNSERE SPEZIELLEN E3-ICONS

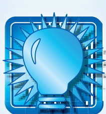
Wie auf jeder Spielemesse sammelten wir auch auf der diesjährigen E3 jede Menge Eindrücke zu den präsentierten Spielen. Dabei haben uns einige Titel besonders überrascht, andere kalt gelassen oder gar enttäuscht. Anhand dieser acht Icons erfassen Sie auf den ersten Blick, welche Besonderheit das jeweilige Spiel mitbringt und was Sie beim Lesen des Artikels erwartet.



ÜBERRASCHEND GUT
Ein Titel mit diesem Prädikat hat uns kalt erwischt – im positivsten Sinne. Hier wird mehr geliefert, als man vor der Messe hätte erwarten können.



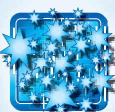
WURDE AUCH ZEIT
Serienfortsetzungen oder verschobene Spiele – mit diesem Button zeigen wir Ihnen, dass hier ein Titel kommt, auf den man lange gewartet hat.



KLASSE IDEE
Diesen Button bekommen alle Spiele, die uns mit ihren Innovationen und ihrem Spielwitz überzeugt haben – endlich mal was Neues!



BEWÄHRTE QUALITÄT
Bei großen Serien und Namen wissen Sie, was Sie erwartet. Wenn ein Spiel die Qualität der Reihe weiter ausbaut, bekommt es dieses Prädikat.



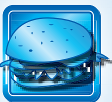
TOP-GRAFIK
Echte optische Leckerbissen gibt es auf jeder Messe zu sehen. Aber nur die grafisch besten Titel bekommen dieses Prädikat.



ENTTÄUSCHUNG
Die oft hohen Erwartungen kann nicht jedes Spiel erfüllen. Titel, die hinter den Vorschusslorbeeren zurückbleiben, bekommen diesen Button.



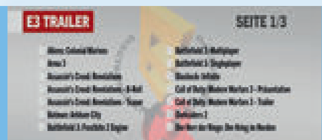
STARKE MARKE
Von Star Wars bis zur Formel 1 – Spiele mit Lizenzen haben eine große Bürde, aber auch eine große Chance – sie bekommen diesen Button von uns.



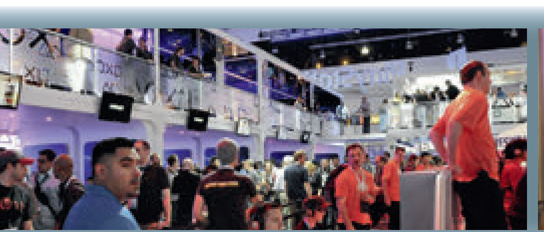
STANDARDKOST
Schon wieder dasselbe Spielprinzip? Dieselbe öde Grafik? Titel, die kaum eigene Impulse in die Branche bringen, kennzeichnen wir so.



Wenn Titel mit diesem Button gekennzeichnet sind, finden Sie dazu einen Trailer auf unserer E3-Bonus-DVD! Diese DVD finden Sie nur in der Extended-Variante der PC Games. Als kleinen Bonus bekommen auch alle Abonnenten die DVD!



DER INHALT UNSERES E3-SPECIALS



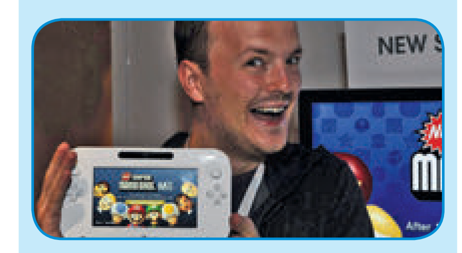






LAUTESTER STAND
Hier gewinnt klar Electronic Arts, dessen nonstop plärrender Stand die Lärmquelle Nummer 1 in der riesigen South Hall war.

SEBASTIAN STANGE



MEIN HIGHLIGHT DER MESSE:
Neue Hardware anfassen! Sowohl Nintendos neue Konsole Wii U als auch Sonys neuen Handheld PS Vita durfte ich anspielen!

MEINE GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Mir fehlten die Sensationsüberraschungen. Bis auf wenige Ausnahmen war mir das E3-Lineup schon vorher bekannt.

MEINE MESSE-ÜBERRASCHUNG:
Star Trek! Das Koop-Actionspiel zum kommenden Kinofilm sieht besser aus, als ich es mir jemals erträumt hätte.

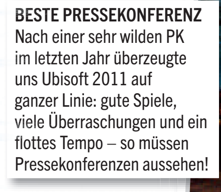
MEIN ABSEITS-DER-MESSE-ERLEBNIS:
Das Abendessen am letzten Tag in L.A.! Da verirrten wir uns in einen ähm ... schillernden Burger-Laden. Was für ein Abend!



BESTES PRESSEEVENT
Für das neue **Hitman: Absolution** veranstaltete Eidos einen Tag vor der Messe ein spektakuläres Vorschau-Event auf der schönen Insel Catalina. Das Sahnehäubchen war der Hubschrauberflug dorthin!



SELTSAMSTES PRODUKT
Wir stellen vor: iCAM, die Motion-Gaming-Konsole für den 4- bis 8-Jährigen. Das wird an Unsinnigkeit dicht gefolgt vom Kuss-Controller und dem Versuch, ein Force-Feedback-System für Shooter-Spieler zu etablieren.



BESTE VISITENKARTE
Hier gewinnt eindeutig das **Hitman**-Entwicklerteam IO-Interactive. Was für eine coole Karte! Allerdings ist es auch eine der Visitenkarten mit den wenigsten Infos. Stil geht hier über Substanz!

WOLFGANG FISCHER



MEIN HIGHLIGHT DER MESSE:
The Elder Scrolls: Skyrim – mein letzter Termin auf der Messe und gleichzeitig der beeindruckendste. Einfach bombastisch!

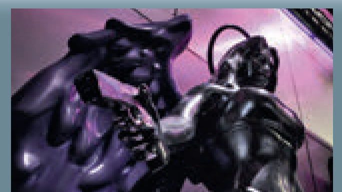
MEINE GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Microsoft: Statt Multimedia-Features für die Xbox 360, die in Deutschland eh nicht in dieser Form erscheinen, und dem ganzen anspruchslosen Kinect-Quatsch sollen die mal wieder ordentliche PC-Spiele machen.

MEINE MESSE-ÜBERRASCHUNG:
Kingdoms of Amalur – sieht klasse und nach großem Spaß aus.

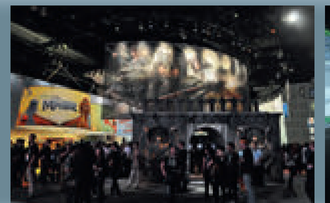
MEIN ABSEITS-DER-MESSE-ERLEBNIS:
Der grandios-kranke Superman-Ride im Six-Flags-Vergnügungspark. Adrenalin pur!

BESTE PRESSEKONFERENZ
Nach einer sehr wilden PK im letzten Jahr überzeugte uns Ubisoft 2011 auf ganzer Linie: gute Spiele, viele Überraschungen und ein flottes Tempo – so müssen Pressekonferenzen aussehen!









ROBERT HORN



MEIN HIGHLIGHT DER MESSE:
Nach langem Überlegen: **Hitman Absolution**, knapp gefolgt von **Far Cry 3**. Was die Dänen von Agent 47 gezeigt haben, war stimmig, spannend, düster und äußerst ansprechend.

MEINE GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Microsoft. Allerlei alberne Kinect-Spiele, kaum ernsthafte Unterhaltung für „richtige" Spieler.

MEINE MESSE-ÜBERRASCHUNG:
Battlefield 3 anspielbar! Ich hatte dröge Infos zur Einzelspielerkampagne erwartet und dann durfte ich selbst zocken. Yay!

MEIN ABSEITS-DER-MESSE-ERLEBNIS:
Mit den Kollegen den wahnsinnigen Six-Flags-Vergnügungspark besucht. Was haben wir geschrien! Wie kleine Kinder.

DIE HÖCHSTE BABE-QUOTE
Messebabes gehören zur E3 wie Fliegen in den Kuhstall. Dennoch war es bemerkenswert, wie stark THQ auf heiße Mädels setzte. Und nicht nur auf dem Messestand gab es THQ-Damen satt, denn der Publisher spendierte draußen Gratis-Parkplätze inklusive sexy Autowäsche.





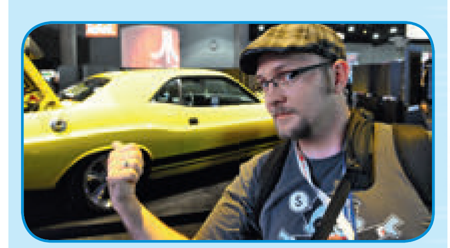


NOSTALGISCHSTER MOMENT
Nicht nur die neuesten Spiele gab es auf der Messe zu sehen, sondern auch eine Ausstellung der Retro-Konsolen. Eine tolle Zeitreise in die Vergangenheit der Videospiele!

TÜCKISCHSTES PRESSKIT
Den USB-Stick mit den Pressematerialien von **APB: Reloaded** sollte beim Heimflug tunlichst nicht im Handgepäck befördert werden. Und ist es Zufall, dass genau der Koffer, in dem dieser USB-Stick lag, vor Abflug durchsucht wurde?

SYMPATHISCHSTER ENTWICKLER
Psychonauts-Designer Tim Schäfer war nicht nur für spontane Fotos zu haben, er rettete mit seinem Humor auch die Microsoft-PK. Kurz vor der Live-Präsentation seines Kinect-Titels rief er passend: „Unleash the artificial family!"

JÜRGEN KRAUSS

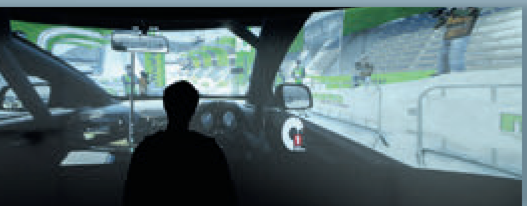


MEIN HIGHLIGHT DER MESSE:
Die Dichte an hochkarätigen Shootern und Actiontiteln war dieses Mal besonders hoch – zwischen **Battlefield 3**, **Hitman: Absolution**, **Far Cry 3**, **Brothers in Arms: Furious 4**, **Dead Island**, **Prey 2** und **Xcom** mag ich mich gar nicht entscheiden!

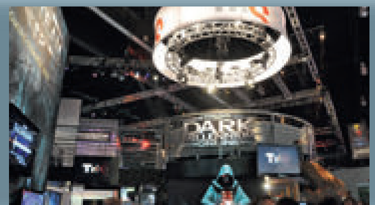
MEINE GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Es wäre leicht zu sagen: „Microsofts Pressekonferenz" … Ach, was soll's: „Microsofts Pressekonferenz". Kinect ist einfach doof.

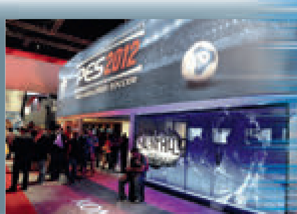
MEINE MESSE-ÜBERRASCHUNG:
Auch wenn es hierzulande nicht erscheinen wird: **Furious 4.**

MEIN ABSEITS-DER-MESSE-ERLEBNIS:
L.A. an sich ist schon toll: In-and-Out-Burger, Farmer's Market, Third Street … Der Höhepunkt war aber Superman im Six-Flags-Park.









Das zeigten die Konsolen-Hersteller

MICROSOFT

Für die Xbox 360 wurden viele Kinect-Spiele sowie Multimedia-Features präsentiert. Klassische Gamer-Titel wurden auch gezeigt, die überraschten aber nicht wirklich.

Am Montagmorgen, einen Tag vor Messebeginn, legte Microsoft mit der ersten E3-Pressekonferenz des Jahres vor. Und nach einer Stunde war klar: So richtig spannend war das nicht. Denn für die Xbox 360 wurden nur die üblichen Verdächtigen gezeigt: **Forza 4**, **Gears of War 3** und dazu ein Teaser zu **Halo 4**. Die besten Präsentationen auf Microsofts Show waren ausgerechnet Multiplattform-Titel: **Modern Warfare 3** und **Tomb Raider**. Immerhin kündigte man jede Menge interessanter Multimedia-Features (YouTube, Bing-Suche, Voice-Kommandos zur Konsolensteuerung) sowie Live-TV via Xbox 360 an. Letzteres dürfte aber vor allem für US-Konsumenten spannend sein. Danach folgte ein langer Reigen an Kinect-Titeln. Die seichten Spiele für Microsofts controllerlose Bewegungssteuerung konnten uns nicht begeistern und die Kinect-Unterstützung für Spiele wie **Ghost Recon: Future Soldier** wirkte wie eine aufgesetzte Spielerei. Immerhin: **Minecraft** wird auch auf die Xbox 360 kommen – mit Kinect-Support. Das könnte in der Tat recht spannend werden!



SONY

Die PlayStation bekommt Zuwachs: PS Vita! Der neue Handheld begeistert mit Edel-Hardware und starken Titeln. Auch für PS3-Zocker gab es gute Spiele, wenn auch wenig Neues.

Traditionell schmeißt Sony stets die größte und längste Präsentation. So war es auch am Montagabend vor Messebeginn: 6.000 Leute waren zur 90-minütigen Pressekonferenz eingeladen. Gezeigt wurden starke PS3-Exklusivtitel wie **Uncharted 3**, **Resistance 3**, **Sly Racoon 4** und **Starhawk** – viele davon mit Unterstützung für den Move-Bewegungscontroller. Große Überraschungen fehlten aber. Dafür wurden Exklusiv-Inhalte für die PS3-Versionen von **SSX**, **Need for Speed: The Run**, **Bioshock Infinite**, **Battlefield 3** und **Star Trek** enthüllt. Star des Abends war aber klar der neue Handheld PlayStation Vita. Mit seinem brillanten 5-Zoll-OLED-Screen, 4-Kern-CPU, Multitouchpads vorn und hinten sowie zwei Analogsticks ist das Teil eine vielversprechende Zockmaschine. Die ersten Titel begeistern mit toller Grafik und cleveren Features. Es wird beispielsweise möglich sein, Savegames der PS3 auf PS Vita weiter zu verwenden. Zu den angekündigten Spielen zählen ein **Uncharted**, ein **Bioshock**-Projekt, der Rennspiel-Baukasten **ModNation Racers**, der Hüpfspiel-Baukasten **LittleBigPlanet**, **Street Fighter X Tekken** und **WipEout 2048**. Kostenpunkt des Handhelds: 249 Euro (299 mit 3G-Support).

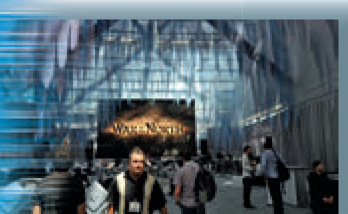


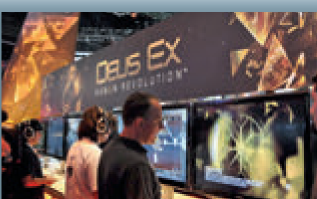
NINTENDO

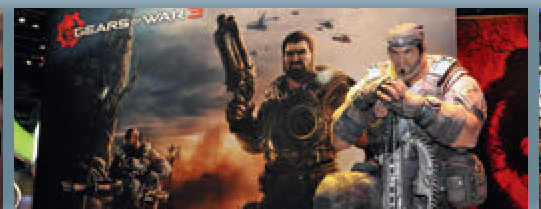
Endlich stellte Nintendo seinen Wii-Nachfolger vor! Wii U setzt auf HD-Grafik und einen kuriosen Controller mit Touch-Display!

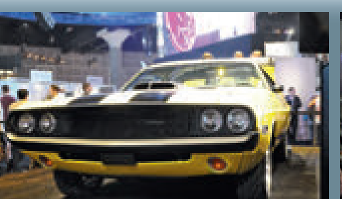
Nintendos Pressekonferenz am Dienstagmorgen begann herzerwärmend. Ein Orchester spielte live bekannte **Zelda**-Melodien, das 25-jährige Jubiläum der Serie wurde ordentlich gefeiert. Danach folgten eine Handvoll toller Titel für Nintendos 3D-Handheld 3DS: **Super Mario**, **Star Fox 64 3D**, **Kid Icarus: Uprising**, **Animal Crossing**, **Mario Kart 3DS** und **Luigi's Mansion 2**. Obendrein freuten sich Fans über die Ankündigung, dass ein **Smash Bros.** (ein kurioser Mix aus Prügel- und Hüpfspiel mit allerlei Nintendo-Charakteren) für 3DS in Arbeit sei. Der große Hit der Pressekonferenz war jedoch die Enthüllung von Wii U, Nintendos neuer HD-Konsole. Deren Controller hat Bewegungssensoren, ein 6,2-Zoll-Display und ein Multitouchpad. Echte Spiele wurden noch nicht gezeigt, wohl aber viele kreative Anwendungsideen. Es wird etwa möglich sein, das Spielgeschehen vom TV-Bildschirm auf den Controller mitzunehmen. Oder man zockt simple Brett- und Mikro-Spiele nur auf dem Controller. Oder das Interface des Spiels wandert auf den Controller. Das Teil hat auch großes Mehrspieler-Potenzial. Denken Sie nur an ein Rollenspiel, bei dem einer via Controller Dungeon-Master spielt! Spannend!

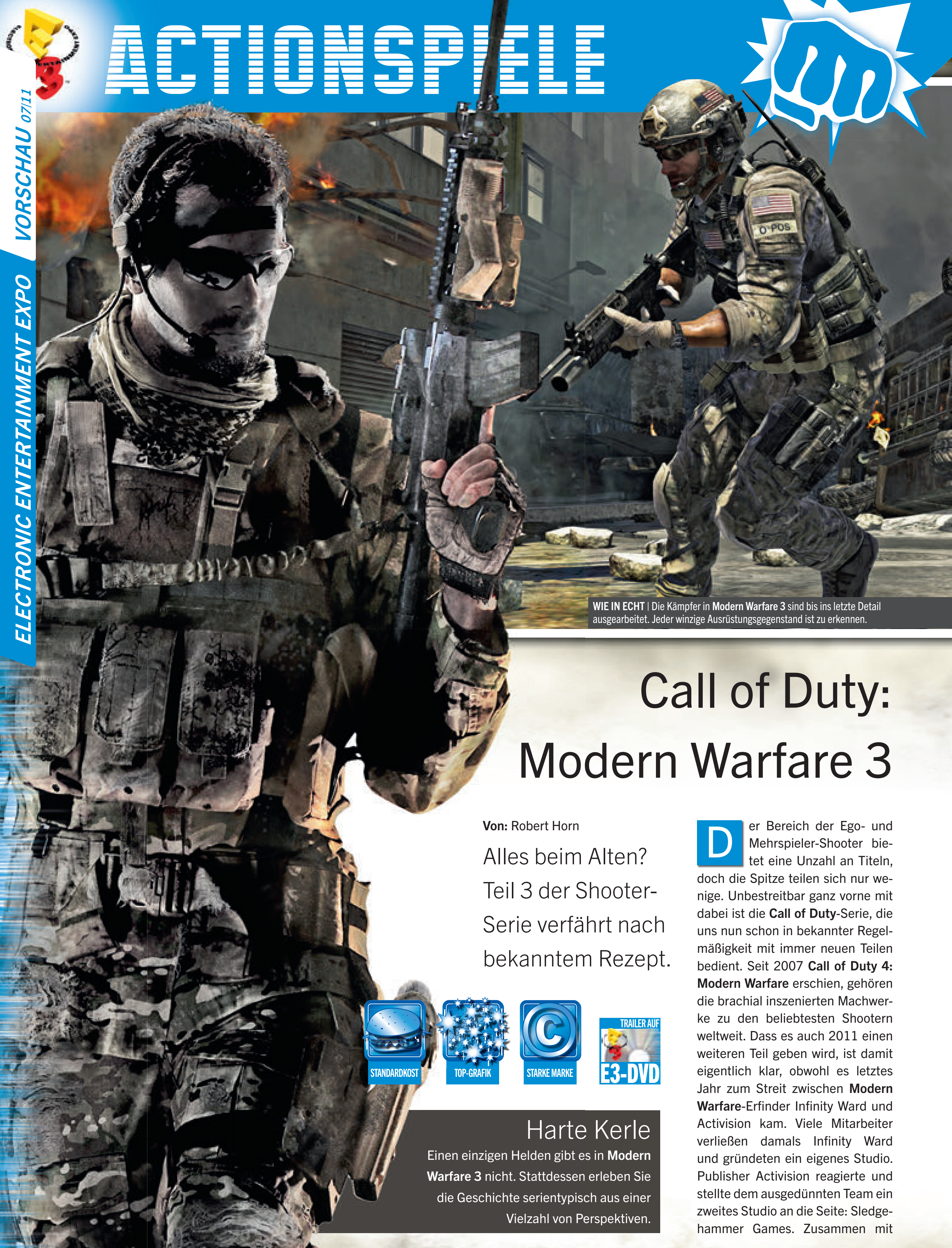












WIE IN ECHT | Die Kämpfer in **Modern Warfare 3** sind bis ins letzte Detail ausgearbeitet. Jeder winzige Ausrüstungsgegenstand ist zu erkennen.

Call of Duty: Modern Warfare 3

Von: Robert Horn

Alles beim Alten? Teil 3 der Shooter-Serie verfährt nach bekanntem Rezept.

Harte Kerle

Einen einzigen Helden gibt es in **Modern Warfare 3** nicht. Stattdessen erleben Sie die Geschichte serientypisch aus einer Vielzahl von Perspektiven.

Der Bereich der Ego- und Mehrspieler-Shooter bietet eine Unzahl an Titeln, doch die Spitze teilen sich nur wenige. Unbestreitbar ganz vorne mit dabei ist die **Call of Duty**-Serie, die uns nun schon in bekannter Regelmäßigkeit mit immer neuen Teilen bedient. Seit 2007 **Call of Duty 4: Modern Warfare** erschien, gehören die brachial inszenierten Machwerke zu den beliebtesten Shootern weltweit. Dass es auch 2011 einen weiteren Teil geben wird, ist damit eigentlich klar, obwohl es letztes Jahr zum Streit zwischen **Modern Warfare**-Erfinder Infinity Ward und Activision kam. Viele Mitarbeiter verließen damals Infinity Ward und gründeten ein eigenes Studio. Publisher Activision reagierte und stellte dem ausgedünnten Team ein zweites Studio an die Seite: Sledgehammer Games. Zusammen mit

CALL OF RUND-UM-DIE-WELT

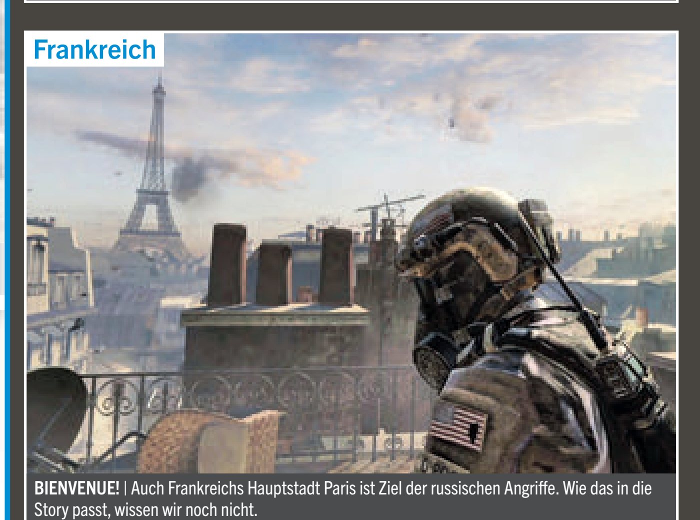
Modern Warfare 3 spielt in vielen verschiedenen Ländern, zwei davon sahen wir bei einer Präsentation. Darüber hinaus schickt Sie das Spiel auf der Jagd nach finsteren Terroristen rund um den Globus:

Deutschland



MADE IN GERMANY | In Berlin tobt ein heftiger Kampf mit einfallenden russischen Truppen. Der Spieler muss sich der Masse an Angreifern entgegenstellen.

Frankreich



BIENVENUE! | Auch Frankreichs Hauptstadt Paris ist Ziel der russischen Angriffe. Wie das in die Story passt, wissen wir noch nicht.

England

MIND THE GAP | In London kämpfen Sie verdeckt gegen Terroristen, die Stadt selbst wurde noch nicht angegriffen. Sie sind also oft heimlich unterwegs.

Amerika

BIG APPLE | In New York entbrennen die schwersten Gefechte des Spiels. Hier kämpfen verzweifelte Amerikaner gegen eine russische Übermacht.

UND SONST SO?
Neben diesen bekannten Schauplätzen gibt es noch weitere Gebiete, in die Sie entsandt werden. So sprachen die Entwickler etwa von Himalaja, Afrika oder Tschechien. Quellen im Internet berichten von noch weitaus mehr Orten, an denen **Modern Warfare 3** spielen soll.

den Beachhead Studios, die an der Online-Plattform Elite (siehe Kasten auf Seite 37) arbeiten, werkeln nun also drei Firmen an **Call of Duty 3: Modern Warfare**.

Der Erfolg der Serie beruht auf zwei Faktoren. Zum einen gibt es keinen vergleichbaren Shooter, der Kämpfe und Actionszenen dermaßen dramatisch in Szene setzt und im Minutentakt eine adrenalintriefende Sequenz an die andere reiht. Zum anderen begeistert der Mehrspielerpart der Serie jedes Mal aufs Neue und fesselt über Monate mit rasantem Gameplay sowie Unmengen an freischaltbaren Waffen und Ausrüstung.

Für **Modern Warfare 3** wird sich an diesem Erfolgsrezept nichts ändern. Die Geschichte der Einzelspielerkampagne geht dort weiter, wo Teil 2 aufhörte, und führt uns in eine Welt, in der der dritte Weltkrieg tobt: Die Russen attackieren in voller Härte die amerikanische Westküste, allein aus dem fadenscheinigen Grund, dass ein Amerikaner scheinbar für Anschläge auf den Moskauer Flughafen verantwortlich war. Ereignisse, die wir ja aus Teil 2 kennen. Aber auch in Europa hat der Krieg Einzug gehalten, Deutschland, Frankreich und England stehen unter Beschuss der Russen. Die Schauplätze, in denen Sie ballern, finden sich serientypisch überall auf der Welt. So helfen Sie etwa bei der Verteidigung New Yorks, operieren geheim in London, stemmen sich den Russen in Berlin entgegen, kämpfen in Afrika, im Himalaja oder in Tschechien. Ihr Ziel ist es nach wie vor, den Oberterroristen Makarov und seine Bande zur Strecke zu bringen, denen nichts lieber ist, als dass sich Amerikaner und Russen gegenseitig die Köpfe einschlügen.

Ganz in der Tradition der Serie erleben Sie diese Weltreise nicht aus der Perspektive eines einzelnen Soldaten, sondern schlüpfen in viele Rollen. Natürlich wird es auch ein Wiedersehen mit alten Bekannten, etwa Captain Price, Yuri oder John „Soap" Mac Tavish geben, die in der Handlung eine zentrale Rolle spielen. Ob die Story dieses Mal mehr Pfeffer hat oder genauso hanebüchen, vorhersehbar und teilweise unlogisch wird wie in den Vorgängern, lässt sich bisher schwer sagen. Wir fürchten aber, dass auch **Modern Warfare 3** eine Mischung aus patriotischem Kitsch, unklaren Zusammenhängen und heroischen Opfern diverser Nebendarsteller sein wird. Wem das bisher gefallen hat, der darf jubilieren, denn **Modern Warfare 3** bleibt in den meisten Belangen der Serientradition treu. Wir hoffen, dass die Entwickler all die losen Enden der letzten Teile zu einem gelungenen und befriedigenden Ende zusammenfassen werden. Wir hassen nämlich Cliffhanger.

Die Spielszenen, die wir während der Spielemesse E3 und eines vorherigen Besuches in London zu Gesicht bekamen, sprechen eine deutliche Sprache: Fans der Serie bekommen, was sie wollen. Action satt, die volle Packung, epische, geskriptete Sequenzen am Fließband und ein Dauergeballer, dass einem fast schwindelig wird. Die Entwickler reihen Szenen aneinander, die keinen Raum zum Luftholen lassen, die Spieler von Höhepunkt zu Höhepunkt treiben. Das beeindruckt auf der einen Seite, auf der anderen Seite hat man fast das Gefühl,



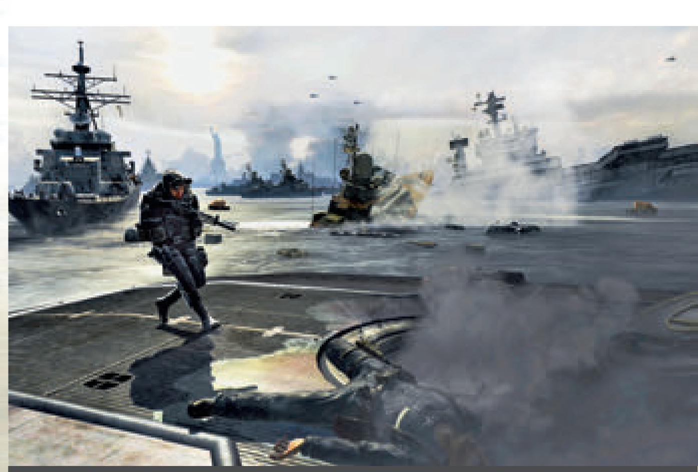
KAMPFTAUCHER | Spezialeinsätze erfordern ungewöhnliche Maßnahmen. Hier machen sich die Kämpfer unter Wasser in Richtung Ziel auf.

SPEC OPS KEHRT ZURÜCK

Auf der Spielemesse E3 in Los Angeles konnten wir den dritten Spielmodus von **Modern Warfare 3**, Spec Ops, selbst anspielen. Die Entwickler vor Ort erklärten uns, dass sie diese Spielart nun im Vergleich zu Einzel- und Mehrspielermodus gleich stark gewichten wollen. Aus einer kurzweiligen Dreingabe soll also ein echtes **Call of Duty**-Element werden. In Spec Ops, erstmals eingeführt in **Modern Warfare 2**, treten Sie mit einem Freund auf kleinen Karten an, um gemeinsam bestimmte Ziele zu erreichen.
In Modern Warfare 3 wird sich daran nicht viel ändern, außer dass die Entwickler nun einen erweiterten Modus eingebaut haben, in dem Sie gemeinsam Horden von Feinden abwehren müssen. Typisch für diese Spielart ist, dass der Schwierigkeitsgrad jeder neuen Attacke steigt. Um Erfolg zu haben, dürfen Sie aber während der Missionen an speziellen Terminals Verbesserungen wie Luftschläge oder Geschütze kaufen. Das dafür benötigte Geld sammeln Sie durch Abschüsse. Ob dieser neue Modus die einzige Neuerung für Spec Ops bleiben wird, ist unklar.

die Entwickler würden hemmungslos übertreiben. So schnell hintereinander folgen grandiose Szenen, dass das Wahrnehmen jedes einzelnen Moments, die Würdigung und der Genuss vollkommen untergehen. Tolle Momente sollten selten sein und nicht am Fließband am Spieler vorbeirauschen, denn dann sind sie nicht mehr toll.

Der erste Einsatz, den wir erleben, spielt in New York, in dem ein heftiger Krieg zwischen Russen und Amerikanern tobt. In „Black Tuesday“ sehen wir den Soldaten Frost, der sich unter heftigem Beschuss aus einem zerstörten Militärfahrzeug quält. Sein Vorgesetzter, Sandman, wirft ihm wortlos ein Magazin zu und schon sind wir mittendrin im schönsten **Modern Warfare**-Geballer. In den Straßenschluchten Manhattans herrscht heilloses Chaos, Jets jagen über den Himmel, Kampfhelikopter kreisen, während um Frost herum Granaten einschlagen, Menschen schreien und Kugeln vorbeizischen. **Modern Warfare 3** inszeniert Schlachten spektakulär – wie man es von der Serie eben gewohnt ist. In all dem Chaos und dem Lärm kämpft sich Frost zwischen den Trümmern zer-



KRIEGSZUSTAND | Die Schlacht um Manhattan ist bis ins letzte Detail packend inszeniert. Vor der Küste treffen Flotten aufeinander, während Spezialeinheiten feindliche U-Boote infiltrieren.

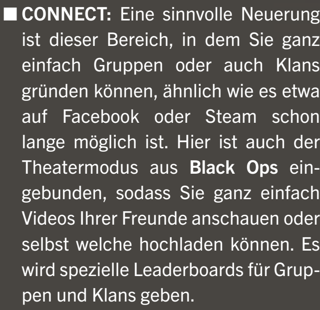


MUCKSMÄUSCHENSTILL | In vielen Missionen müssen Sie heimlich vorgehen und Gegner lautlos ausschalten. Meist artet das aber sowieso schon nach kurzer Zeit in einer wilden Ballerei aus.

EIN NEUER SERVICE: CALL OF DUTY ELITE

Der Hintergedanke ist simpel. Über 30 Millionen Menschen spielten im letzten Jahr **CoD**-Spiele. Diese starke Community soll nun ein gemeinsames Zuhause bekommen, in dem man sich austauschen, treffen, Erfolge vergleichen und gegeneinander antreten kann. Eigens für diesen Zweck wurde ein neues Studio namens Beachhead gegründet, das sich ausschließlich um CoD Elite kümmert. Die vier Hauptpunkte der Mischung aus sozialem Netzwerk und Datenbank:

- **CAREER:** Hier finden Sie Statistiken zu allem, was mit Ihrem Vorankommen im Spiel zu tun hat. Sie sehen persönliche Rekorde und Ihre Abschussstatistiken, können vergangene Matches analysieren oder sich mit Freunden vergleichen. Auch Ihre einzelnen Loadouts, also die Bewaffnung Ihrer Charaktere, haben Sie hier im Blick.
- **CONNECT:** Eine sinnvolle Neuerung ist dieser Bereich, in dem Sie ganz einfach Gruppen oder auch Klans gründen können, ähnlich wie es etwa auf Facebook oder Steam schon lange möglich ist. Hier ist auch der Theatermodus aus **Black Ops** eingebunden, sodass Sie ganz einfach Videos Ihrer Freunde anschauen oder selbst welche hochladen können. Es wird spezielle Leaderboards für Gruppen und Klans geben.
- **COMPETE:** Dieser Bereich enthält einen Kalender, in dem Sie für sich und Ihre Freunde Termine eintragen oder Klan-Kriege festlegen können. Außerdem wird es immer wieder spezielle, von den Entwicklern ausgeführte Events geben, bei denen es sogar oft etwas zu gewinnen gibt. Die Möglichkeiten solcher Veranstaltungen reichen von simplen Deathmatch-Wettbewerben bis hin zu „Wer macht den coolsten Screenshot“-Gewinnspielen.
- **IMPROVE:** Wer sich und seine Spielweise verbessern will, bekommt hier jede Menge Hilfe. Jede Karte des jeweiligen Spiels ist hier zusammen mit den passenden Tipps einsehbar. Außerdem gibt es zu jeder Waffe, jedem Spielmodus, jedem Ausrüstungsgegenstand, jedem Waffenaufsatz und jeder Tötungsserienbelohnung Erklärungen und Anwendungshinweise in Bild und Text sowie in gut gemachten Videos. An dieser Hilfsdatenbank soll sich auch die Community beteiligen, sodass Sie von waschechten Profis wertvolle Denkanstöße zu Ihrer Spielweise abgreifen können.



Das Wichtigste zum Schluss: CoD Elite wird kostenlos sein, zumindest in der Basisversion. Was eine Premium-Mitgliedschaft bringt, haben die Entwickler noch nicht bekannt gegeben. Mit einer Ausnahme: Premium-Käufer erhalten zukünftig erscheinende DLCs kostenfrei. Wir sind sehr gespannt zu erfahren, wie umfangreich die kostenlose Version sein wird und wie nützlich die Bezahlinhalte sind.



SOZIALES NETZWERK | Die Statistiken von **Elite** sind umfangreich. Darüber hinaus nutzen Sie den Service, um Klans zu gründen, Wettbewerbe abzuhalten und Ihre Spielweise zu verbessern.

störter Gebäude und ausgebrannten Autos Richtung New Yorker Börse. Was folgt, ist typisch für die Serie: Massen von Gegnern branden heran, Frost ballert ohne Unterlass, fällt ganze Heerscharen an Widersachen und lädt öfter nach, als wir mitzählen können.

Mitten im Gefecht erleben wir eine Neuerung von **Modern Warfare 3**: Frost wirft eine neue Blendgranate, die sogenannte 9-Bang. Beim Aufprall zerfällt dieses Geschoss in weitere Sprengsätze und betäubt so eine ganze Schar von Gegnern. Die KI agiert übrigens ähnlich schlau wie schon in allen anderen **Modern Warfare**-Teilen, nämlich gar nicht. Wie immer zählt hier Masse statt Klasse, Frost schießt so viele Russen über den Haufen, dass man sich fragt, wo die alle herkommen.

Eine weitere kleinere Neuerung fällt uns auf: Frost hat nun zwei Visiere auf seiner Schusswaffe, die er bei Bedarf einsetzt. So guckt er bei Kämpfen auf engem Raum durch ein Rotpunktvisier, für genaueres Zielen schaltet er dann aber eine genauere ACOG-Optik auf.

Der zweite Einsatz, den wir erleben, ist eine verdeckte Operation bei Nacht. „Mind the Gap“ spielt in London und führt Soldat Burns, Mitglied einer Spezialeinheit, auf die Spur eines geheimen Transports. Terroristen schaffen eine mysteriöse Lieferung quer durch die Stadt und Burns soll genau das verhindern. Also dringt sein Team im Schutz der Nacht in ein Lagerhaus ein und knipst unentdeckt ahnungslose Feinde aus. Natürlich läuft etwas schief, der Lastwagen ist leer und plötzlich ist die Hölle los. Im nachfolgenden Chaos fliehen die Ganoven in einen Zug der Londoner U-Bahn. Also rast Burns dem Waggon hinterher, prescht in atemberaubendem Tempo durch die unterirdischen Schächte und feuert dabei aus allen Rohren, während der Fahrer wild entgegenkommenden Zügen ausweicht, Seitentunnel nimmt oder sich hinter den Zug setzt. Die Jagd endet erst, als eines unserer Begleitfahrzeuge einen Fahrfehler begeht und die Lok der U-Bahn rammt. Der gesamte Zug entgleist, stellt sich quer und reißt über Hunderte Meter Betonpfeiler um, bevor er zum Stehen kommt. Ein heilloses Chaos, perfekt und wuchtig inszeniert und so ernst zu nehmen wie Actionfilme mit Arnold Schwarzenegger – also genau das, worauf **CoD**-Fans stehen. ❑

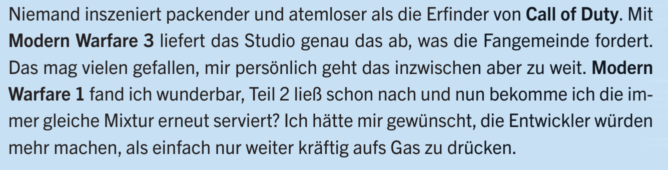


HEIMLICH | Manche Einsätze sind verdeckte Operationen, in denen Sie mit schallgedämpften Waffen im Schutze der Nacht vorgehen. Das kennt man so auch aus den Vorgängern.



EINSCHÄTZUNG

Robert Horn



Niemand inszeniert packender und atemloser als die Erfinder von **Call of Duty**. Mit **Modern Warfare 3** liefert das Studio genau das ab, was die Fangemeinde fordert. Das mag vielen gefallen, mir persönlich geht das inzwischen aber zu weit. **Modern Warfare 1** fand ich wunderbar, Teil 2 ließ schon nach und nun bekomme ich die immer gleiche Mixtur erneut serviert? Ich hätte mir gewünscht, die Entwickler würden mehr machen, als einfach nur weiter kräftig aufs Gas zu drücken.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Activision
ENTWICKLER: Infinity Ward/Sledgehammer Games
TERMIN: 8. November 2011



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

„Kompromiss- und innovationslose Action, wie immer bis ins Detail perfekt inszeniert. Neuerungen? Fehlanzeige.“

Von: Sebastian Weber

THQ setzt seinen Horror-Trip durch die Moskauer U-Bahn fort!







Metro: Last Light

Die Zukunftsvision in Dmitri Gluchowskis Buch **Metro 2033** ist düster: Nach einem Konflikt, bei dem Atomwaffen die Erdoberfläche unbewohnbar gemacht haben, hausen die wenigen Überlebenden im Tunnelnetzwerk der Moskauer U-Bahn; darunter Artjom, der Held des Buchs sowie der Spielumsetzung. Diesen verkörpern Sie in **Metro: Last Light**, der Fortsetzung von THQs Ego-Shooter aus dem Jahr 2010 – doch mit der Buchvorlage hat das neue Spiel nicht mehr viel zu tun.

Natürlich halten sich die Entwickler 4A Games an die Vorgaben, wie die **Metro**-Welt auszusehen hat. Die Geschichte geht allerdings auf ihre eigene Kappe. **Last Light** setzt da an, wo der Vorgänger endete. Dessen Schluss war abhängig davon, welche Entscheidungen Sie im Spielverlauf getroffen haben. In **Last Light** geben die Entwickler jedoch vor, dass Sie die sogenannten „Schwarzen" zerstört haben. Held Artjom hat sich danach den Huntern angeschlossen und ist ein wenig älter und weiser geworden. Im Vorgänger war Artjom gerade 20 Jahre jung, als er aus seinem Zuhause flüchten musste. Wer jetzt nur (U-)Bahnhof versteht, braucht keine Angst zu haben, denn die Entwickler versprechen, Charaktere und Zusammenhänge zu Beginn von **Last Light** gut einzuführen, sodass jeder den Durchblick hat, auch ohne den Vorgänger gespielt zu haben. Inzwischen ist Artjom mit einem alten Bekannten, nämlich Khan, unterwegs, um einen Inhaftierten aus den Fängen einer der Fraktionen der **Metro**-Welt zu befreien. Um wen es sich dabei genau handelt und warum die beiden Haudegen den armen Kerl aus seinem Gefängnis holen wollen, das behalten die Entwickler aktuell noch für sich. Allerdings verraten sie, dass der Typ eine sehr wichtige Rolle in der Geschichte von **Last Light** spielt.

Von der Befreiungsaktion zeigen uns die Entwickler nur Ausschnitte, die sie teilweise mehrmals präsentieren, um verschiedene Taktiken vorstellen zu können. Der erste Versuch fällt eher vorsichtig aus: Wir stehen in einem Tunnel, vor uns ist dieser mit einem riesigen Tor versperrt. Als wir uns nähern, ertönt ein Alarm und die Stahltür öffnet sich. Wir verstecken uns also. Kurze Zeit später kommt eine Zwei-Mann-Patrouille aus dem Lager hinter dem Portal, in dem Khan den Gefangenen vermutet. Nachdem die Jungs an uns vorbei sind, schalten wir den ersten mit einem gezielten Kopfschuss aus. Bevor der andere merkt, was los ist, springen wir auf ihn zu, zücken unser Messer und bringen auch ihn zum Schweigen.


VORSICHT | Wer den Vorgänger gespielt hat, der weiß, dass es ratsam ist, behutsam vorzugehen, denn hinter jeder Ecke könnte ein Mutant warten. **Metro** versteht es, Schockmomente gezielt einzusetzen.



BEEINDRUCKEND | Licht- und Feuereffekte, Texturen, Unschärfefilter und andere grafische Finessen lassen **Metro: Last Light** locker in der Oberliga mitspielen – auch wenn die Screenshots in diesem Artikel teilweise etwas nachbearbeitet wirken.



FREUND ODER FEIND? | In der Welt von **Metro** gibt es unterschiedliche Fraktionen mit jeweils ganz eigenen Zielen – nicht alle Parteien sind Ihnen freundlich gesinnt.



KELLERWOHNUNG | Die Menschheit hat sich in **Last Light** ins U-Bahn-Netz von Moskau zurückgezogen und lebt in den vielen Bahnhöfen.

Nun schleichen wir vorsichtig in das Lager. Hier bietet Ihnen **Last Light** jede Menge Möglichkeiten: Sie dürfen Laternen auspusten. Oder Glühbirnen aus der Fassung drehen. Oder sich an Gegner heranpirschen, um sie von hinten lautlos auszuschalten. Oder Sie beobachten die Laufwege der Wachen und umrunden die Kerle so. Die Möglichkeiten sind vielfältig, wenn Sie möglichst lautlos und munitionssparend durch die Areale kommen möchten – auch wenn mancher Schleichweg etwas versteckt liegt. Und da Munition wie schon im Vorgänger als Währung im Spiel fungiert – die Entwickler möchten aber das System dahinter überarbeiten –, ist es wichtig, nicht Hunderte blaue Bohnen pro Lager zu verballern.

Wer vorsichtig genug vorgeht, kommt also problemlos und ohne einen Schuss abzugeben durch das Lager hindurch. Doch auch Hobby-Rambos kommen auf ihre Kosten, wie uns die Entwickler danach zeigen. Wieder stehen wir vor dem Tor, wieder geht es auf, wieder kommt die Patrouille heraus. Diesmal legen wir an und feuern, bis der Lauf glüht. Natürlich haben die ersten beiden Gegner kaum eine Chance, da sie nicht mit Beschuss gerechnet haben. Die restlichen Mannen im Lager gehen allerdings direkt in Deckung und schicken Kugeln in unsere Richtung. Hier fällt auf, dass sich die Gegner im Spiel zwar noch ein wenig hölzern bewegen, aber bereits jetzt mit guter KI gesegnet sind. Die Kerle suchen Sie sogar aktiv, wenn Sie sich irgendwo in Deckung verkriechen – wunderbar fordernd. Was ebenfalls ins Auge sticht: das neue Zerstörungssystem. Wände, Kisten und andere Objekte, die als Deckung dienen, zerbröseln, je länger Sie darauf feuern; ein nicht zu verachtendes taktisches Element, das allerdings nicht so weit geht wie etwa die Trümmerflut in **Battlefield: Bad Company 2**.

Natürlich ist der Ballerweg nicht einfacher als die Schleichvariante, führt am Ende aber zum gleichen Ziel: Khan und Artjom sind mitten im Feindesgebiet angelangt und

Wechseln Sie die Seite!



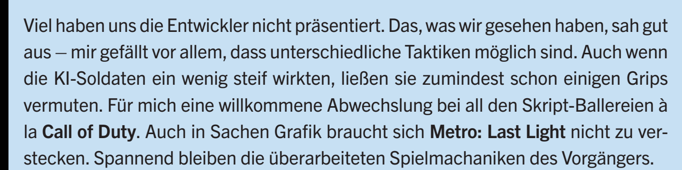
BLOSS NICHT AUFFALLEN | In einem Missionsabschnitt müssen Khan und Artjom durch ein feindliches Lager schleichen, was während einer Rede des gegnerischen Anführers nicht einfach ist.



LEBENSFEINDLICH | An die Erdoberfläche kommen Sie nur selten – und wenn, dann nur mit einer Gasmaske auf dem Kopf, um sich vor Vergiftungen zu schützen.

müssen durch eine Horde Gegner huschen, während deren Anführer eine mitreißende Rede hält. Hier zeigen die Entwickler, was **Last Light** atmosphärisch drauf hat, denn jede Sekunde merkt man den beiden Hauptcharakteren die innerliche Spannung an, bloß keinen Fehler zu machen. Dann, ein kleiner Sprung nach vorne in der Geschichte: Khan und Arthjom sind aufgeflogen, sie kapern eine Lore und heizen damit ins Dunkel des U-Bahn-Schachtes. Es folgt eine nervenaufreibende Verfolgungsjagd – perfekt durchgeskriptet – in der Sie Dutzende Widersacher über den Haufen ballern.

Das alles beeindruckt dank 4A Games' Grafik-Engine allemal. Gerade die Lichteffekte von **Last Light** wirken realistisch. Doch auch der Rest kann sich sehen lassen, ob nun umherfliegende Betonstücke, Funken, flatternde Abdeckungen oder einfach nur eine banale Wandtextur – die russischen Entwickler verstehen es, ihre Welt entsprechend in Szene zu setzen. Lediglich die Charaktere selbst wirken noch ein wenig steif und teilweise zu ähnlich, doch das kann sich noch ändern. ❑



EINSCHÄTZUNG

Sebastian Weber

Viel haben uns die Entwickler nicht präsentiert. Das, was wir gesehen haben, sah gut aus – mir gefällt vor allem, dass unterschiedliche Taktiken möglich sind. Auch wenn die KI-Soldaten ein wenig steif wirkten, ließen sie zumindest schon einigen Grips vermuten. Für mich eine willkommene Abwechslung bei all den Skript-Ballereien à la **Call of Duty**. Auch in Sachen Grafik braucht sich **Metro: Last Light** nicht zu verstecken. Spannend bleiben die überarbeiteten Spielmachaniken des Vorgängers.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: 4A Games
PUBLISHER: THQ
TERMIN: 2012



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

„Grafisch top, spielerisch gut – das sollte was werden, solange die offenen Fragezeichen gut gelöst werden!"

TRAURIGER REST | Von der Zivilisation, wie wir sie kennen, ist in **Metro: Last Light** nicht mehr viel übrig. In den zerfallenen Ruinen hausen oftmals fiese Monster.

Ob die Ruinen Moskaus nur als Kulisse dienen, das verraten die Entwickler bislang nicht. Aber bereits im Vorgänger war es möglich, diese zu betreten oder als Deckung zu nutzen.

SAMMELWUT | Normalerweise nutzt Tod zwei Sensen als Waffen. Da Sie dank eines neuen Loot-Systems frisches Equipment finden, ist aber auch ein solch riesiger Hammer als Prügelhilfe möglich.

Darksiders 2

TRAILER AUF E3-DVD

BEWÄHRTE QUALITÄT

Von: Sebastian Weber

Es geht wieder gegen die Unterwelt, doch mit neuem Hauptcharakter!

Erfolgsgeschichten gibt es ab und zu doch noch: Vigil Games veröffentlichte 2010 sein Action-Adventure **Darksiders**. Zuvor hatte kein Mensch etwas von dem neuen Entwicklerstudio in Texas gehört. Das Spiel rund um einen der Reiter der Apokalypse wurde ein Erfolg, nicht zuletzt da es spielerisch wenig auszusetzen gab und der Grafikstil, den Ex-Marvel-Comiczeichner Joe Madureira prägte, perfekt zum Geschehen passte. Wen wundert es also, dass THQ nun **Darksiders 2** ankündigt.

Mitte Mai besuchten wir Vigil Games in Austin, Texas und hatten nach den ersten Minuten der Präsentation Grund zur Freude. Vigil Games ändert den grundsätzlichen Spielverlauf nicht, sondern garniert diesen nur mit ein paar Neuerungen und bläst den Umfang deutlich auf. **Darksiders 2** dreht sich allerdings nicht mehr um Krieg, den Reiter der Apokalypse, der im ersten Teil herausfinden wollte, warum die Apokalypse zu früh über die Erde hereinbrach, und am Ende eine groß angelegte Verschwörung aufdeckte. Die Fortsetzung lässt Sie die Kontrolle über einen anderen Reiter übernehmen, nämlich Tod. Der will die Apokalypse rückgängig machen und mischt dafür die Unterwelt gehörig auf. Die Geschichte von **Darksiders 2** spielt somit leicht versetzt



BRUTAL | Die Finishing-Moves von Tod sparen nicht mit Gewalt – THQ erwartet eine Freigabe ab 18 Jahren.



TIMING | Bossgegner erfordern anscheinend alle eine eigene Taktik, die auf gute Reflexe setzt.

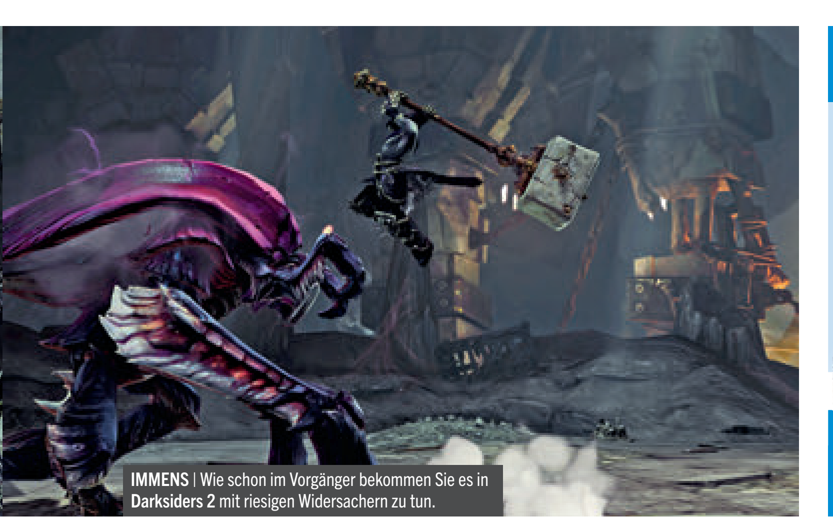
DIE GRÖSSE MACHT'S | Da die Spielwelt von **Darksiders 2** deutlich weitläufiger ausfällt als die des Vorgängers, dürfen Sie diesmal von Anfang an das Pferd des apokalyptischen Reiters verwenden.

zum ersten Teil, es handelt sich also nicht um eine klassische, direkte Fortsetzung.

Der grundlegende Spielverlauf bleibt wie in **Darksiders**. Das Hauptaugenmerk liegt noch immer auf Kämpfen, der Erkundung von Dungeons und allerlei Rätseleinlagen. Allerdings folgen Sie in **Darksiders 2** nicht zwingend nur der Geschichte. Die Entwickler möchten Tods Abenteuer mehr Rollenspielflair verleihen. Deshalb gibt es allerlei NPCs, die mit Nebenquests auf Sie warten. Die erste der vier Zonen, in welche die Spielwelt von **Darksiders 2** eingeteilt ist, hat alleine mehr Nebendarsteller als das Vorgängerspiel insgesamt. Durch solche Nebenjobs erhalten Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie Tods Fähigkeiten verbessern. Von Letzteren sehen wir vor Ort bei den Entwicklern ein Beispiel: Per Knopfdruck ruft Tod einen Schwarm Krähen, die seinen Gegner dann aus der Luft angreifen.

Daneben finden Sie aber auch besseres Equipment, denn Vigil führt ein Loot-System ein, das wie in typischen Hack&Slay-Spielen funktionieren soll. Gefundene Gegenstände dürfen Sie im Inventar dann mit angelegter Ausrüstung vergleichen oder bei Händlern verschachern.

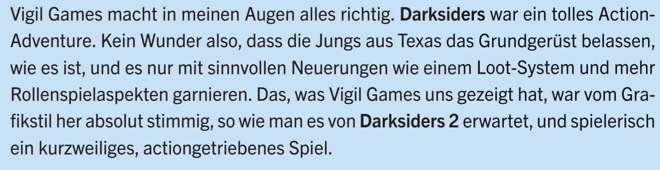
Auch das Kampfsystem kommt leicht verändert daher. Tod bewegt sich agiler und schneller als Krieg, entsprechend actionreicher fallen die Prügeleien aus. Jedoch kann Tod keine feindlichen Angriffe abblocken, sondern nur ausweichen. Das wirkte zeitweise noch ein wenig hektisch. Weitere Fähigkeiten: Tod zieht mit seinem Kletterhaken Gegner spielend leicht an sich heran, sodass Sie Gruppen auseinanderreißen können. Zudem nutzt Tod seine Dämonenform fließender als Krieg, bei dem Sie diese erst aktivieren mussten. Tod scheint diese automatisch im Kampf für kurze Angriffe anzunehmen. Welche Voraussetzungen dafür erfüllt sein müssen, das verrieten uns die Entwickler nicht. Dafür zeigten sie uns einen eindrucksvollen Bosskampf: Tod befindet sich in einer Arena, wo er den dortigen Champion besiegen soll. Dieser gräbt sich zunächst als riesiger Wurm durch die Erde und kommt selten an die Oberfläche, wo er eine menschenähnliche Gestalt annimmt. Nach einigen eingesteckten Treffern verschwindet er wieder in den Untergrund. Dieses Spielchen wiederholt sich einige Male, während es die Arena um Sie herum spektakulär in Szene gesetzt zerlegt. Wenn Sie das Monster schließlich genug geschwächt haben, reißen Sie mit dem Kletterhaken seinen Kopf vom Leib und erfüllen damit gleichzeitig eine Quest. Tods Kämpfe fallen also genauso gemein aus wie die im Vorgänger. ❑



IMMENS | Wie schon im Vorgänger bekommen Sie es in **Darksiders 2** mit riesigen Widersachern zu tun.

EINSCHÄTZUNG

Sebastian Weber



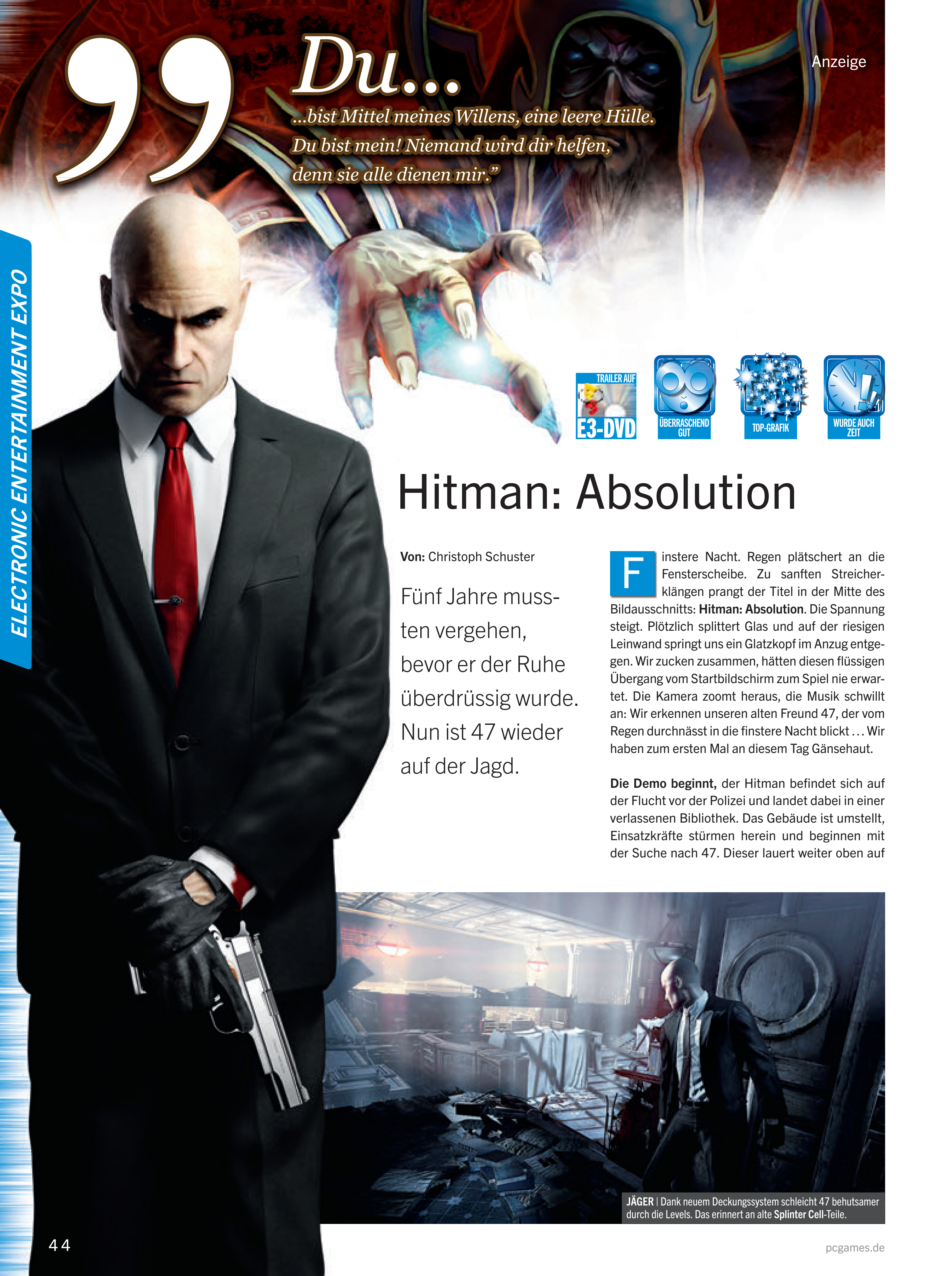
Vigil Games macht in meinen Augen alles richtig. **Darksiders** war ein tolles Action-Adventure. Kein Wunder also, dass die Jungs aus Texas das Grundgerüst belassen, wie es ist, und es nur mit sinnvollen Neuerungen wie einem Loot-System und mehr Rollenspielaspekten garnieren. Das, was Vigil Games uns gezeigt hat, war vom Grafikstil her absolut stimmig, so wie man es von **Darksiders 2** erwartet, und spielerisch ein kurzweiliges, actiongetriebenes Spiel.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Vigil Games
PUBLISHER: THQ
TERMIN: 2012



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

„Bewährtes Gameplay mit sinnvollen Neuerungen – so stelle ich mir einen Nachfolger vor!"



Hitman: Absolution

Von: Christoph Schuster

Fünf Jahre mussten vergehen, bevor er der Ruhe überdrüssig wurde. Nun ist 47 wieder auf der Jagd.

Finstere Nacht. Regen plätschert an die Fensterscheibe. Zu sanften Streicherklängen prangt der Titel in der Mitte des Bildausschnitts: **Hitman: Absolution**. Die Spannung steigt. Plötzlich splittert Glas und auf der riesigen Leinwand springt uns ein Glatzkopf im Anzug entgegen. Wir zucken zusammen, hätten diesen flüssigen Übergang vom Startbildschirm zum Spiel nie erwartet. Die Kamera zoomt heraus, die Musik schwillt an: Wir erkennen unseren alten Freund 47, der vom Regen durchnässt in die finstere Nacht blickt … Wir haben zum ersten Mal an diesem Tag Gänsehaut.

Die Demo beginnt, der Hitman befindet sich auf der Flucht vor der Polizei und landet dabei in einer verlassenen Bibliothek. Das Gebäude ist umstellt, Einsatzkräfte stürmen herein und beginnen mit der Suche nach 47. Dieser lauert weiter oben auf

JÄGER | Dank neuem Deckungssystem schleicht 47 behutsamer durch die Levels. Das erinnert an alte **Splinter Cell**-Teile.

FREUND DER NACHT | Der melancholische Blick auf die finstere, verregnete Stadt zeigt gut die angepeilte Film-noir-Stimmung von **Absolution**.

einem Absatz – er ist unbewaffnet. Geschickt klettert er herab, schleicht im Schatten der staubigen Bücherregale herum. Vorbei die Zeiten des staksigen Klonkriegers, der Hitman agiert nun behände und athletisch, wie wir es von einem Profikiller erwarten.

Die neue Glacier-2-Engine verrichtet dabei ganze Arbeit, der Übergang zwischen Außenbereichen und geschlossenen Räumen ist fließend, beides sieht fantastisch aus. Die Animationen, die Lichteffekte, die schiere Menge an Details beeindrucken.

Während wir die Technik bestaunen, schwärmen die Pixel-Ordnungshüter auf dem Bildschirm aus. Einige Scheinwerfer vertreiben die Finsternis, doch die Sicherung des alten Gebäudes fliegt unter der Last heraus. Den Streifenpolizisten Fasano trifft daraufhin der Zorn seines Einsatzleiters. Dieser schickt seinen Untergebenen zum Sicherungskasten, wo er die Stromzufuhr wiederherstellt.

Der Hitman lauert währenddessen im Schatten, beobachtet. Mister Fasano ist nicht allein, ein Kollege begleitet ihn. Die beiden lästern über ihren cholerischen Vorgesetzten. Fasano klagt zudem darüber, dass ihn schon den ganzen Tag eine Pechsträhne verfolge. Menschlich. Der glatte Gegensatz zur kühlen Präzision des Hitman. Als das quatschende Polizistenpaar weiterzieht, lässt der Präsentator die Spielfigur Richtung Sicherungskasten schleichen. Ein kurzer Tastendruck und erneut erlischt das Licht.

Der Einsatzleiter brüllt los, er ist stinksauer. Der arme Fasano bekommt diese Wut ungefiltert (und unverschuldet) ab. Man könnte Mitleid mit ihm haben. Vielleicht lässt der Vorspieler ihn deshalb am Leben und nutzt den Krawall nur, um sich rasch an einer sonst hell erleuchteten Engstelle vorbeizudrücken.

Bemerkenswert, wie viel Sorgfalt IO Interactive in die Charakterisierung der Nebendarsteller legt. Solch menschliche Schicksale, wie das des armen Beamten Fasano, kombiniert mit der allgemein deutlich verbesserten KI, machen Ihre Mitmenschen im neuen **Hitman** aus. Nebencharaktere verhalten sich glaubwürdig, quasseln miteinander, drücken Gefühle aus. Das trägt ungemein zur Atmosphäre bei.

Echte Hitman-Profis dürfen sich natürlich auch in Teil 5 als „Silent Assassin" versuchen, also die Levels meistern, ohne Verdacht zu erwecken oder jemand anderen als die Zielperson auszuschalten. In unserer Präsentation möchten die Entwickler aber alle Facetten des Spiels zeigen und verzichten deshalb in der Folge

DER INSTINKT

Hitman: Absolution soll neue Spieler erreichen und begeistern, ohne die alten Fans zu enttäuschen. Dazu bauen die Entwickler optionale Hilfsmittel ein.

Wie wandeln Spielentwickler eine bisher knackig schwere, teils frustrierende Spielmechanik in etwas um, das jedermann gefällt? Und wie vollziehen sie diesen Umschwung, ohne die fanatische Anhängerschaft zu erbosen? IO Interactive wählt dazu einen vielversprechenden Ansatz: Wie unsere Übersicht zeigt, bleiben die Kernelemente der Serie beinahe unverändert, werden nur um einige coole Neuerungen erweitert. Dafür verbessert das Studio die Zugänglichkeit. Die Steuerung geht leichter von der Hand, funktioniert einfach besser als in den Vorgängern. Außerdem verfügt der Spieler neuerdings über Instinkt. Diese Spezialfähigkeit kostet Energie, welche sich durch Hitman-Aktionen (etwa lautloses Ausschalten von Feinden) auflädt. Diesen Instinkt setzen Sie einerseits ein, um bestimmte Fähigkeiten zu verstärken (etwa eine Verkleidung länger wirken zu lassen), oder als eine Art Röntgensicht wie in **Batman: Arkham Asylum**. Damit fällt es Neulingen leichter, tatsächlich wie ein Profikiller vorzugehen. Profis hingegen bekommen diese Hilfsmittel auf höheren Schwierigkeitsgraden abgenommen und müssen sich wie früher als waschechter Hitman durchschlagen.



DIE KUNST DES MORDENS: SO SPIELT SICH HITMAN: ABSOLUTION

47 zeigt sich traditionsbewusst und dank Instinkt-Feature doch so spielerfreundlich wie nie.

Untertauchen



Die Glacier-2-Engine kann erstmals in IOs Geschichte Dutzende, angeblich sogar Hunderte Menschen gleichzeitig darstellen. Das nutzen Sie, um als Attentäter unerkannt in Menschenmengen unterzutauchen oder sich im Getümmel an Opfer heranzupirschen. Cool! Zumal die schiere Menge an Leuten ein wirklich imposantes Bild abgibt.

Eliminieren



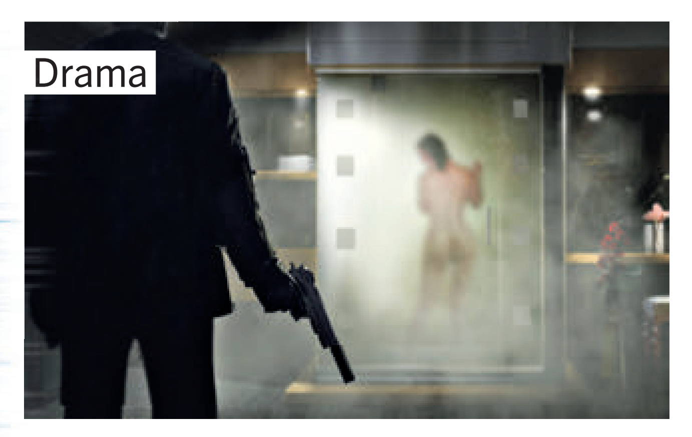
Im Optimalfall schaltet der Hitman nur seine Zielperson aus und lässt selbst das wie einen Unfall aussehen. Da diese Spielweise aber extrem viel Konzentration und Geduld erfordert, und deshalb nicht jedermanns Geschmack entspricht, verbesserten die Entwickler auch die Ballermechanik. **Absolution** besitzt ein genretypisches Deckungssystem, außerdem können Sie Menschen als lebende Schutzschilde missbrauchen. Wie sich der Instinkt hier auswirkt, ist zwar noch geheim, wir tippen aber auf einen Zeitlupenmodus.

Athletik



Bisher war 47 erschreckend ungelenk, konnte sogar nur an wenigen, vorgegebenen Stellen im Spiel springen. In **Absolution** gibt sich der Attentäter da deutlich agiler. Durch Fenster hechten, sich an Vorsprüngen hochziehen oder auf Simsen balancieren? Alles kein Problem. Das erweiterte Bewegungsrepertoire passt zu einem durchtrainierten Profi und sorgt für zusätzliche Möglichkeiten in den Missionen – finden wir gut!

Drama



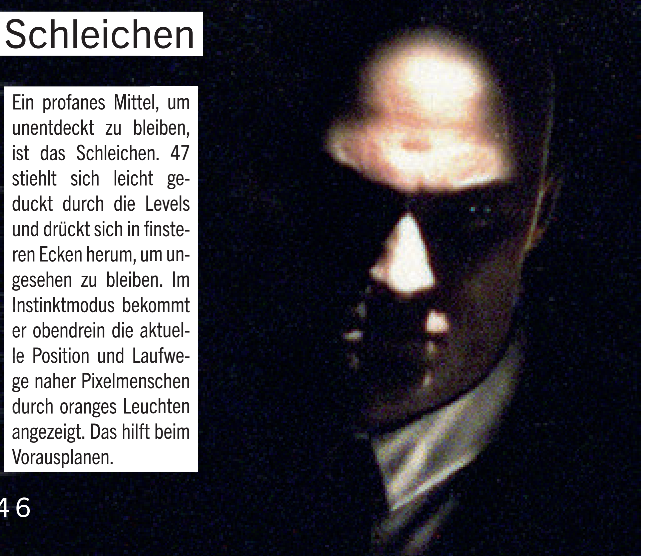
Die angekündigte hollywoodreife Geschichte spielt eine prominentere Rolle als in vergangenen Teilen und spiegelt sich auch in der noch düstereren Atmosphäre wieder. Die Film-noir-Stimmung begeisterte uns während der Vorführung, machte Lust auf mehr – und setzt einem **Max Payne 3** die Pistole auf die Brust!

Verkleiden



47 zeigt sich erneut als großer Faschingsfan und narrt seine Umgebung mit Kostümen, die er findet oder unvorsichtigen Opfern abluchst. So entkommen Sie unerkannt aus Gefahrenzonen oder verschaffen sich Zutritt zu Sperrgebieten. Mit dem Instinktbonus können Sie näher an andere Personen herantreten, ohne dass diese Ihre Maskerade durchschauen.

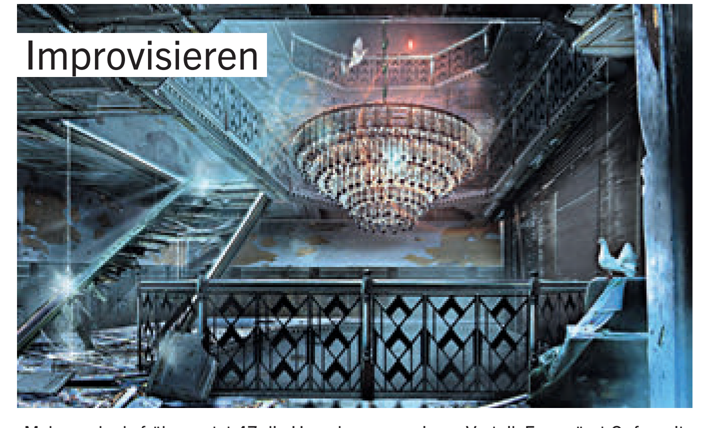
Schleichen



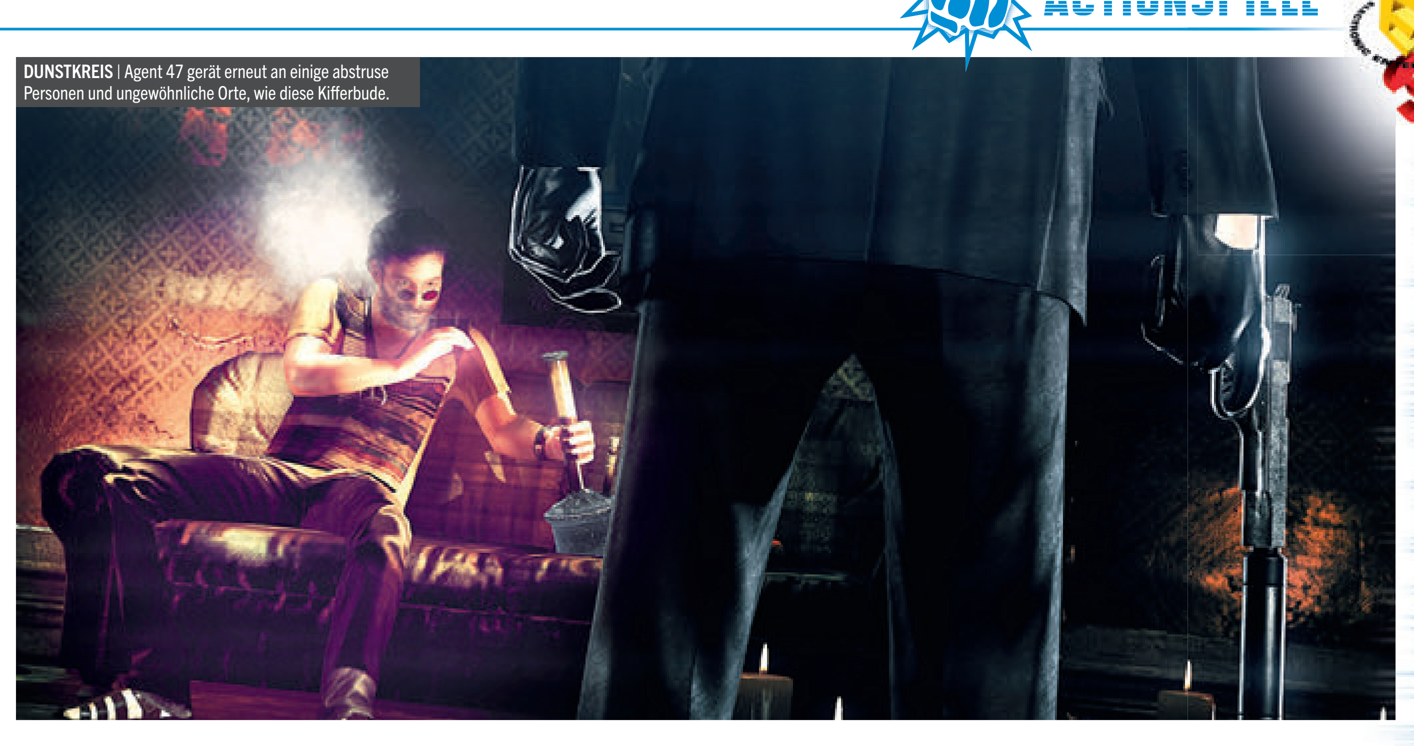


Ein profanes Mittel, um unentdeckt zu bleiben, ist das Schleichen. 47 stiehlt sich leicht geduckt durch die Levels und drückt sich in finsteren Ecken herum, um ungesehen zu bleiben. Im Instinktmodus bekommt er obendrein die aktuelle Position und Laufwege naher Pixelmenschen durch oranges Leuchten angezeigt. Das hilft beim Vorausplanen.

Improvisieren



Mehr noch als früher nutzt 47 die Umgebung zu seinem Vorteil. Er erwürgt Opfer mit Stromkabeln oder zieht ihnen Gegenstände über die Rübe. Den Kronleuchter im Bild ließ der Hitman in unserer Präsentation auf angreifende Polizisten niedersausen. In der Instinkt-Sicht leuchten nutzbare Objekte auf, außerdem gibt es in den Leveln einmalige Spezialaktionen: So streckte 47 im von uns erlebten Abschnitt einen Ordnungshüter mit einer Bong nieder. Typisch für IO Interactives skurrilen Sinn für Humor.



DUNSTKREIS | Agent 47 gerät erneut an einige abstruse Personen und ungewöhnliche Orte, wie diese Kifferbude.

auf Zimperlichkeiten. Dem nächsten Polizisten nähert sich der Hitman unbemerkt und stranguliert ihn mit einem herumliegenden Stromkabel. Ja, so kennen wir den Killer! Dennoch fühlt sich die Aktion heftiger, nervenzerrender an als in der Vergangenheit. Das Geheimnis: die Musik. IO Interactive arbeitete beinahe drei Jahre an einer Sound-Engine, die die Musik passend zur Action auf dem Schirm abspielt. Was simpel klingt, funktioniert unheimlich komplex und variantenreich. Doch die Arbeit hat sich gelohnt, das Resultat ist ein packenderes Spielerlebnis.

Einem weiteren Ordnungshüter zieht der Protagonist eine steinerne Büste über den Kopf. Improvisierte Werkzeuge und Waffen spielen in **Absolution** eine wichtige Rolle.

Apropos Mord: Zu Demonstrationszwecken lässt der Hitman nun alle Vorsicht fahren. Er angelt sich die Dienstwaffe des toten Polizisten, pirscht an einen nahen Suchtrupp heran und schnappt sich dessen Anführer. Der menschliche Schutzschild wimmert, die umstehenden Polizisten richten ihre Waffen auf den Aggressor, trauen sich aber nicht, abzudrücken. Panische Rufe, Beschwichtigungsversuche, die Situation zehrt an den Nerven. Als schließlich der erste Schuss fällt, hechtet 47 fix in Deckung und erwidert das Feuer wie in einem typischen Third-Person-Shooter. **Absolution** sollte man nicht so spielen. Aber man kann.

Es folgt die Flucht Richtung Dach. Als wir durch einen Notausgang ins Freie treten, rauscht ein Helikopter heran und eröffnet das Feuer. 47 rennt los, rennt um sein Leben. Adrenalin schießt durch den Körper, solche linearen Action-Sequenzen erhöhen kurz das Tempo gegenüber den offenen Missionsschauplätzen und dem sonst eher überlegten Vorgehen. Als die Demo schließlich zu Ende geht, brandet Applaus auf. Die Menschen sind begeistert, die anwesenden Entwickler sichtlich erleichtert von der Reaktion. Diese Freude gönnen wir ihnen – immerhin lieferten sie mit **Hitman: Absolution** eines der absoluten Highlights der Messe. ❑

EINSCHÄTZUNG

Christoph Schuster

IO Interactive steht mit der Rückkehr des Hitmans unter immensem Druck, müssen sie doch zugleich die Hardcore-Fangemeinde befriedigen und das Spiel zugänglicher gestalten. Dementsprechend hatte ich meine Zweifel, wie 47 sich anno 2011 würde schlagen können. Die E3-Präsentation wischte diese Bedenken mit einem Streich fort und ließ nur Platz für ungetrübte Begeisterung. Eine derart dichte Atmosphäre, gepaart mit komfortablem, aber anspruchsvollem Gameplay – das riecht nach Hit!

GENRE: Action
ENTWICKLER: IO Interactive
PUBLISHER: Square Enix
TERMIN: 2012



MESSE-EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Zugleich frisch und trotzdem noch typisch **Hitman**, zugänglich, aber nicht simpel – 47 plant den perfekten Coup!

TRAILER AUF E3-DVD

WURDE AUCH ZEIT

STARKE MARKE

KAMPF DER GIGANTEN | Mit einem Exoskelett setzt sich einer unserer Kameraden gegen einen riesigen Außerirdischen zur Wehr.

ÜBERRASCHUNG | Der gemeine Außerirdische taucht meist da auf, wo wir gerade nicht hinsehen. Hinterlistig!

Aliens: Colonial Marines

Von: Jürgen Krauß

Eine Film-Fortsetzung in Spieleform? Kann das gutgehen? Aber sicher doch!

Was für Unwissende wie ein Nahrungsmittelzusatz klingt, lässt Außerirdischenfans und Filmfreunde in Jubelstürme ausbrechen: LV-426. Wir sind im Rahmen der E3 für Sie virtuell auf dem Planeten mit dem kryptischen Namen abgestürzt und haben uns dort einmal genau umgesehen.

Präsentator und Gearbox-Chef Randy Pitchford ist für die nächsten 20 Minuten unser Reiseleiter. Er erklärt uns, wie wichtig für ihn das **Alien**-Franchise ist, wie viel **Half-Life** und andere Spiele von den **Alien**-Filmen geklaut haben und wie viel Mühe man sich mit der eigens fürs Spiel entworfenen Render-Engine gibt. Aber das ist uns herzlich egal, wir sehen viel lieber zu, wie ein Squad Marines vorsichtig durch das Dunkel eines frisch auf dem eingangs erwähntem Planeten aufgeschlagenen Raumschiffs klettert. Immer wieder steckt die Spielfigur kurz die Waffe weg, um einen Blick auf den Bewegungsmelder zu werfen – beides gleichzeitig zu bedienen, ist nicht möglich. Die kurz aufleuchtenden, roten Punkte ermuntern unsere Nackenhaare, sich aufzustellen, die Spannung ist fast greifbar. War das da hinten eine Bewegung?

Plötzlich geht alles ganz schnell und ist dabei auch noch so herrlich bekannt: Direkt vor unserer Nase prescht ein Alien, von dem wir nicht viel mehr erkennen können als die markante Schädelform, aus einem Luftschacht, schnappt sich einen unserer Kollegen und verschwindet, noch bevor einer der Marines die Waffe zücken kann. Doch bei all der Wiedersehensfreude fällt auch gleich ein Manko ins Auge beziehungsweise Ohr: Die Musik bleibt bei diesem Vorkommnis, genauso wie bei dem

DIE ~~GUTEN~~ ALTEN ZEITEN



2001 | In Zusammenarbeit mit Electronic Arts plant Entwickler Check Six Games, **Aliens: Colonial Marines** für die PlayStation 2 zu veröffentlichen.

Manche Spiele haben schon eine Geschichte, lange bevor sie überhaupt erscheinen!

Schon 2002 sollte ein Spiel mit dem Namen **Aliens: Colonial Marines** vom Entwickler Check Six Games für die PlayStation 2 erscheinen, das Projekt wurde jedoch eingestellt. 2006 erwarb Sega dann die Rechte am **Alien**-Franchise und beauftragte Gearbox mit **Colonial Marines**, das mit dem Spiel von Check Six Games aber außer dem Titel nichts gemein hat.



2008 | Im Februar kündigen Sega und Gearbox ein völlig neues **Aliens: Colonial Marines** an – doch auch das verschwindet zeitweise wieder von der Bildfläche.

INTERVIEW MIT **BRIAN MARTEL**

„Wie flankiert man ein Alien? Das ergibt doch keinen Sinn!“

PC Games: Colonial Marines war ursprünglich und von einem anderen Entwicklerstudio für 2001 angekündigt. Ist das jetzt der Gearbox-Way? Langzeitprojekte von anderen zu Ende bringen?
Martel: „Ich kann euch versichern: Das Spiel hat, außer dem Namen, nichts mit unserem zu tun. Wir haben weder Code noch Artworks noch sonst etwas gesehen.“


Brian Martel (rechts), hier am Sega-E3-Stand mit PC-Games-Redakteur Jürgen Krauß, ist Chief Creative Officer bei Gearbox.

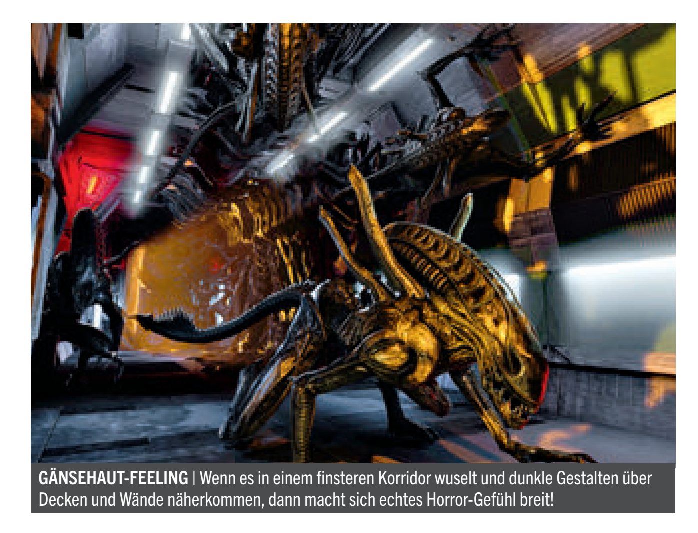
PC Games: Aber **Aliens** ist auch bei euch jetzt schon eine ganze Weile in der Mache, oder?
Martel: „In der Tat! Wir haben mit dem Projekt begonnen und es dann aber wohl etwas zu früh angekündigt [...]. Alles, was wir damals veröffentlicht haben, erklärte quasi die Grundpfeiler, also das, was wir uns unter dem Spiel vorstellten – wir wollten eine echte **Aliens**-Fortsetzung machen. Allerdings sind wir erst jetzt in der Lage, mit der Engine auch all das anzustellen, was uns dabei vorschwebt, sei es in Sachen Beleuchtung, Setting oder KI.“
PC Games: Kannst du uns erklären, warum jemand, der mit **Alien** absolut nichts am Hut hat, sich trotzdem für **Aliens: Colonial Marines** interessieren sollte?
Martel: „Ich schätze, wenn man wirklich weder ein **Aliens**-Spiel kennt noch jemals einen **Alien**-Film gesehen hat, bleibt zumindest noch ein verlockendes Actionspektakel in einem spannenden Setting. Die Aliens an sich sind furchteinflößend und interessant, besonders attraktiv ist aber die Tatsache, dass diese Space Marines wirklich die ersten ihrer Art waren, von denen alle anderen geklaut haben. Wir geben Spielern die Möglichkeit, quasi zu den Wurzeln zurückzugehen und mit den Werkzeugen zu arbeiten, die alle anderen über die Jahre immer wieder imitiert haben, und damit in dem Setting zu spielen, für das sie ursprünglich gemacht wurden.“
PC Games: Ihr habt auch ein bisschen am Konzept gefeilt, oder? Ursprünglich sollte es ja ein taktsicher Ego-Shooter mit Kommando-System werden ...
Martel: „Wir haben damals mit vielen Sachen experimentiert, manches drängt sich auch geradezu auf, wenn man an Gearbox und die **Brothers in Arms**-Serie denkt. Wir haben uns dann aber schnell die Frage gestellt: Wie flankiert man ein Alien? Das ergibt einfach keinen Sinn. Das ginge dann so: Hey, komm her und schieß da rüber! Aber das Alien verschwindet einfach in einem Loch. Reichlich sinnlos, oder? Es kommt doch vielmehr darauf an, den Spieler zu unterhalten; und ja, es gibt ein Squad, das ihn begleitet, jedoch kann er es nicht herumkommandieren. Es ist eher zur Unterhaltung da. So wie im Film: Manch ein Charakter ist lustig, einer ist furchteinflößend, um manche macht man sich Sorgen und andere sind nur dazu da, getötet zu werden. Und wir haben ja auch den Koop-Teil, in dem ihr die Solokampagne Seite an Seite mit euren Freunden durchspielen könnt.“
PC Games: Welche Rolle spielen Licht, Dunkelheit und Schatten für euch?
Martel: „Den Außerirdischen geht es ausschließlich um die Ausbreitung ihrer Spezies. Sie versuchen, euch nahe zu kommen, euch auszuschalten, euch irgendwo hinzuziehen, wo sie euch ... na ja ... infizieren können. Das ist ein sehr gruseliges Konzept. Und dazu gehört natürlich auch das Spiel mit Licht und Dunkelheit. Wir wollen Ecken haben, in den man nur sehr schwer etwas erkennt, und wir wollen den Spieler mit Formen und Schatten in die Irre führen. Deshalb spielt die Beleuchtung eine große Rolle. Aber die Farbe ist auch wichtig. Und die Umgebung. An all diesen Dingen tüfteln wir herum, mal gibt es ein helles Szenario, mal ein extrem dunkles. Wir haben Licht aus den Schulterlampen, was es uns erlaubt, mit echter, pechschwarzer Dunkelheit zu arbeiten, das ist schon extrem gruselig. An einer anderen Stelle kommt Licht aus irgendwelchen Schächten, es gibt Rauch und lauter so ein Zeug.“

bald folgenden, kleineren Feuergefecht, stets auf demselben „harmlosen“ Niveau – kein dramatisches Anschwellen, kein Paukenschlag. Vermutlich nur ein Bug in der frühen Version, aber kein sehr guter Einstieg in die Präsentation.

Auf der weiteren Wrack- und Planetenerkundungstour gewinnt das Spiel dann deutlich an Fahrt und schon bald sehen wir uns einem gigantischen Außerirdischen gegenüber, dessen immenser, knochiger Auswuchs am Kopf unsere konventionelle Munition nutzlos werden lässt. Wir müssen fliehen, sprinten flugs in eine Lagerhalle, verschanzen uns. Kurzzeitig ist alles ganz still, doch wir wissen natürlich, dass das nicht von Dauer sein wird. Jetzt spielt **Colonial Marines** seine Stimmungs-Trumpfkarte aus: Das Licht in der Lagerhalle flackert, Geräusche dringen aus dunklen Ecken, Angst macht sich breit. Wir schnappen uns ein paar herumstehende Geschütze und sichern damit einen finsteren Korridor – und schon geht es auch los. Die Aliens sind plötzlich überall, an den Wänden, der Decke, vor uns, hinter uns – wildes Umherschießen, herbe Verluste, großartige Unterhaltung!

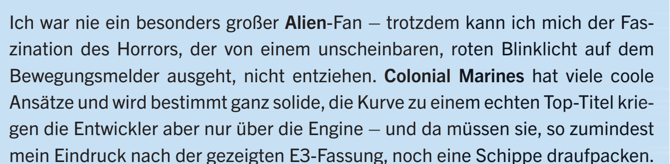
Kurze Zeit später, das Gleiche noch einmal, nur dass der Knochenkopf von vorhin mittlerweile bis ins Lagerhaus vorgedrungen ist und sich mit einem unserer Kollegen balgt, der mit Exoskelett und Flammenwerfer sein Glück versucht. Doch er vermag das Monstrum nicht aufzuhalten, es wendet sich uns zu, schnappt zu und der Bildschirm verdunkelt sich. Ende der Vorstellung.

Technisch zeigt sich das neue **Aliens** nicht von seiner allerbesten Seite – das Spiel mit Licht und Schatten funktioniert zwar, doch könnte all das noch etwas stimmungsvoller rüberkommen, vor allem auch, was die Musikuntermalung betrifft. Die Charaktere wirken noch hölzern und blass, immerhin aber – und das ist vor allem für das Koop-Spiel interessant – unterscheiden sie sich in Sachen Optik und Ausrüstung; konventionelle Klassen gibt es aber nicht. Selbst bei diesem kurzen Ausflug kommt aber umgehend echte **Alien**-Stimmung auf. Gearbox' Plan, die Filme interaktiv fortzusetzen, könnte also auch für alle Fans aufgehen. ❑


GÄNSEHAUT-FEELING | Wenn es in einem finsteren Korridor wuselt und dunkle Gestalten über Decken und Wände näherkommen, dann macht sich echtes Horror-Gefühl breit!

EINSCHÄTZUNG

Jürgen Krauß



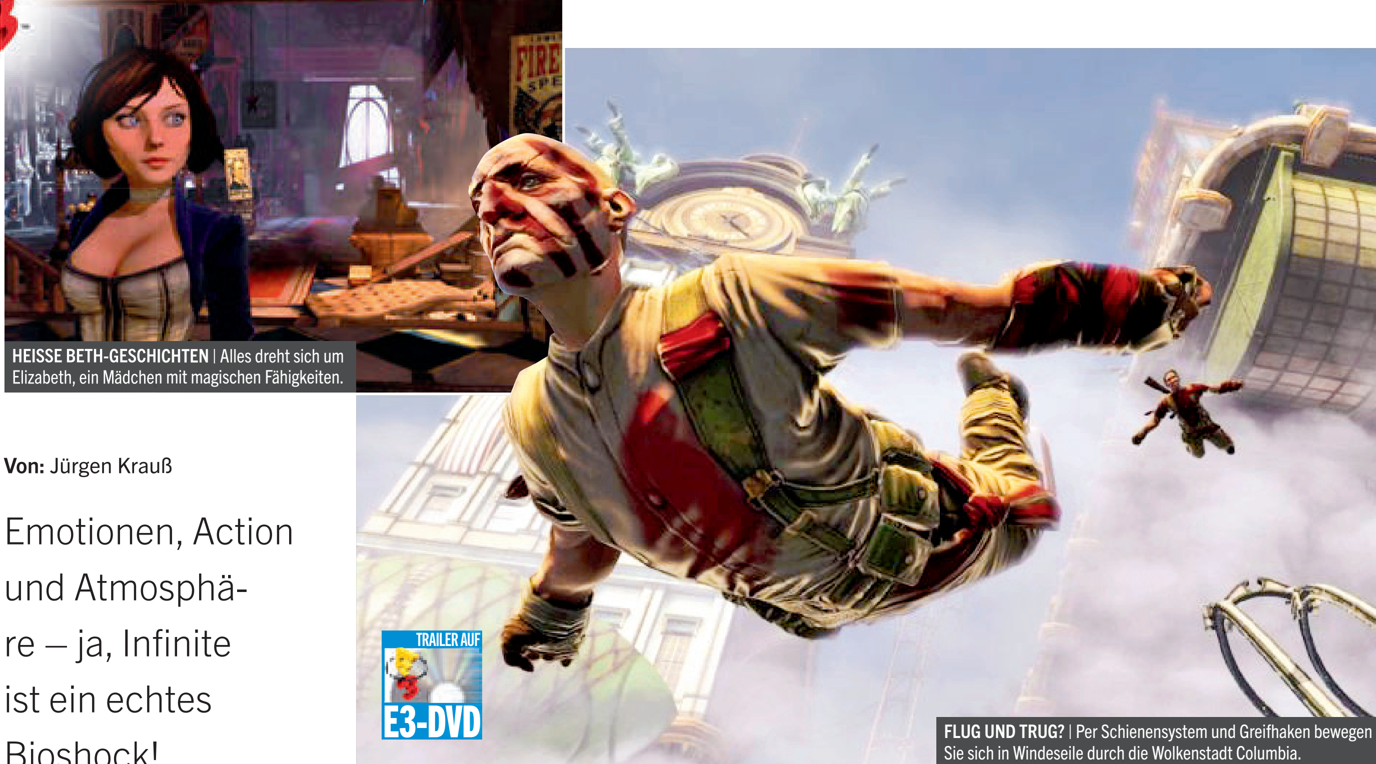
Ich war nie ein besonders großer **Alien**-Fan – trotzdem kann ich mich der Faszination des Horrors, der von einem unscheinbaren, roten Blinklicht auf dem Bewegungsmelder ausgeht, nicht entziehen. **Colonial Marines** hat viele coole Ansätze und wird bestimmt ganz solide, die Kurve zu einem echten Top-Titel kriegen die Entwickler aber nur über die Engine – und da müssen sie, so zumindest mein Eindruck nach der gezeigten E3-Fassung, noch eine Schippe draufpacken.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Sega
ENTWICKLER: Gearbox
TERMIN: 2012




MESSE-EINDRUCK **GUT**

Grundsätzlich macht Gearbox schon mal vieles richtig, gerade bei der Technik ist aber noch Luft nach oben.



HEISSE BETH-GESCHICHTEN | Alles dreht sich um Elizabeth, ein Mädchen mit magischen Fähigkeiten.

TRAILER AUF E3-DVD

FLUG UND TRUG? | Per Schienensystem und Greifhaken bewegen Sie sich in Windeseile durch die Wolkenstadt Columbia.

Von: Jürgen Krauß

Emotionen, Action und Atmosphäre – ja, Infinite ist ein echtes Bioshock!

Bioshock Infinite



BEWÄHRTE QUALITÄT

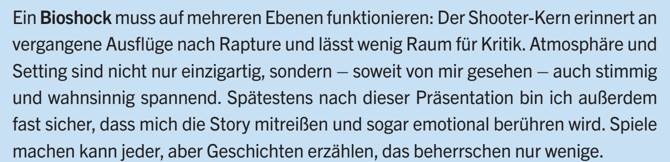
Es ist schon beinahe wieder langweilig, wie beeindruckend eine jede neue **Bioshock**-Präsentation ist. Da macht auch der E3-Auftritt von **Infinite** keine Ausnahme – und der gibt, verpackt in einer atemberaubenden Darbietung, zahlreiche Details preis.

Protagonist Booker und seine mysteriöse Begleiterin Elizabeth verbindet mehr als nur ein Auftrag. Die Präsentation, die mit einem Streifzug der beiden durch einen Krämerladen in der fliegenden Stadt Columbia beginnt, gibt uns einen tiefen Einblick in die kindlich sonnige Gefühlswelt von Elizabeth, über der aber eine dunkle Wolke hängt: Songbird. Dies ist eine Art Vogel mit Blechkopf und Affenkörper, eine Gestalt, groß wie ein Baum, deren bloßer Anblick manch einem schon den Verstand raubt – und ihr gehört Elizabeth. Doch mit Bookers Hilfe will sie fliehen, bittet ihn sogar, sie lieber zu töten, als sie dem Vogel zu überlassen. Und doch, als es am Ende der Vorführung für ihren Beschützer um Leben und Tod geht, opfert sie sich und gibt sich Songbird im Tausch gegen Bookers Leben hin. Wow, großes Gefühlskino!

Im Bezug aufs Gameplay verrät unser Besuch am 2k-Stand ebenfalls ein paar Kleinigkeiten: Elizabeth mischt sich nicht nur aktiv in die Spielwelt ein, sie kann Ihnen im Kampf auch eine Hilfe sein – ohne dabei zur Last zu werden. Im konkreten Fall bietet sie uns während einer Schießerei an, entweder für Deckung zu sorgen, Nachschub zu organisieren oder einen Fluchtweg zu schaffen. Jede der drei Möglichkeiten wird dabei schemenhaft direkt ins Geschehen projiziert und wir müssen uns nur noch, ganz ohne aus dem Gefecht gerissen zu werden, per Knopfdruck für eine Option entscheiden. Ebenso sehen wir, wie sehr die sogenannten Skylines das Spielgeschehen beschleunigen: Mehrmals springt der Vorspieler mithilfe seines Greifhakens an eine dieser Transportschienen und rast in Windeseile kreuz und quer durch das gesamte Areal – vor allem im Kampf ein sehr interessantes Manöver, das einige der Gegner allerdings auch beherrschen. ❑



KONFLIKTPOTENZIAL | In Columbia werden Sie immer wieder Zeuge von Auseinandersetzungen.



EINSCHÄTZUNG

Jürgen Krauß

Ein **Bioshock** muss auf mehreren Ebenen funktionieren: Der Shooter-Kern erinnert an vergangene Ausflüge nach Rapture und lässt wenig Raum für Kritik. Atmosphäre und Setting sind nicht nur einzigartig, sondern – soweit von mir gesehen – auch stimmig und wahnsinnig spannend. Spätestens nach dieser Präsentation bin ich außerdem fast sicher, dass mich die Story mitreißen und sogar emotional berühren wird. Spiele machen kann jeder, aber Geschichten erzählen, das beherrschen nur wenige.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Irrational Games
PUBLISHER: 2k Games
TERMIN: 2012



MESSE-EINDRUCK — **SEHR GUT**

Wie zu erwarten: ganz großes Shooter-Kino in einer hundertprozentig durchgestylten Präsentation.

▶ **FEST-FEUERWERK** | Am Ende des Oktoberfest-Abschnitts schnappen sich die Protagonisten Raketenwerfer und holen einen Naziflieger vom Himmel.

▼ **IN FEUER-LAUNE** | Crocketts Flammenwerfer dürfte nur einer von vielen Gründen sein, die gegen eine Veröffentlichung in Deutschland sprechen.





Brothers in Arms: Furious 4

Von: Jürgen Krauß

Gearbox klaut bei Tarantino – die Frage „Hä?" ist beim neuen **Brothers in Arms** durchaus berechtigt.

Auf einer Spielemesse wie der E3 gibt es hin und wieder auch mal Überraschungen. Da werden Spiele angekündigt, mit denen man gar nicht gerechnet hat, Fortsetzungen von totgeglaubten Marken aus dem Hut gezaubert oder ein bewährtes Spielkonzept mal schnell komplett über den Haufen geworfen – auf das neue **Brothers in Arms** trifft alles zu und ergattert sich so unsere inoffizielle Spaß-Auszeichnung „Größtes Messe-WTF?!?".

Es scheint fast, als hätten die Entwickler ihren bisherigen Militärberater Colonel John Antal durch Quentin Tarantino ersetzt: **Furious 4** erzählt auf historisch höchst inakkurate, außerordentlich brutale, aber auch irgendwie humorvolle Art und Weise, wie ein amerikanisches Vier-Mann-Himmelfahrtskommando im Alleingang Jagd auf den deutschen Führer macht und sich dabei einer experimentellen Nazi-Armee entgegenstellt. Bedeutet: skurrile Gegner, überzogene Charaktere, schräge Waffen und klischeebehaftete Schauplätze wie der auf der Messe präsentierte Oktoberfest-Level.

Im Herzen des Spaß-Shooters steckt freilich eine Koop-Mechanik, mitsamt Spielerklassen und Gegnern, die mitunter einfache taktische Vorgehensweisen wie Flankieren erfordern. Viel interessanter ist allerdings das Erfahrungssystem, das innerhalb einer Klasse unzählige Individualisierungen zulässt. Das ganze Spektakel ist jedoch in erster Linie auf simple Action getrimmt, immer wieder werden Shooter-Passagen durch Sequenzen unterbrochen, in denen die Spieler mal Gegnerwellen abwehren oder an Bord eines Lkw in Zeitlupe in eine Bar krachen. Der dokumentarische Erzähler, der das Geschehen fast wie ein Märchenonkel begleitet, ist geradezu großartig, die deutsche Vertonung der Nazischergen hingegen eher belustigend.

Zwei wichtige Randinfos: Das Spiel wird laut Ubisoft nie in Deutschland erscheinen und die **BiA**-Serie soll auch wieder einen „richtigen" Ableger bekommen. ❑

EINSCHÄTZUNG

Jürgen Krauß

Mich hatte das Spiel schon nach wenigen Sekunden auf seiner Seite – nicht, weil während der Vorstellung schäumendes Spaten Optimator ausgeschenkt wurde, sondern weil ich die Idee eines richtigen Erzählers statt eines einfachen Off-Sprechers großartig finde. Auch das einfache Klassensystem, das dank kreativer Waffen wie Bärenfalle mit C4 trotzdem ausreichend Individualisierung zulässt, finde ich für das **F4**-Konzept äußerst passend. Ja, ich lasse Kritik wie „Maue Technik" oder „Eher flaches Action-Feuerwerk" durchaus gelten, mich jedoch stören diese Dinge im vorliegenden Fall jedoch nicht im geringsten.

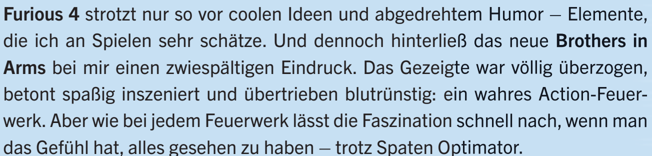


MESSE-EINDRUCK — **SEHR GUT**

Simpel, zugänglich, kooperativ – aber auch derb, brutal und nur für Menschen mit schwarzen Seelen humorvoll

EINSCHÄTZUNG

Wolfgang Fischer



Furious 4 strotzt nur so vor coolen Ideen und abgedrehtem Humor – Elemente, die ich an Spielen sehr schätze. Und dennoch hinterließ das neue **Brothers in Arms** bei mir einen zwiespältigen Eindruck. Das Gezeigte war völlig überzogen, betont spaßig inszeniert und übertrieben blutrünstig: ein wahres Action-Feuerwerk. Aber wie bei jedem Feuerwerk lässt die Faszination schnell nach, wenn man das Gefühl hat, alles gesehen zu haben – trotz Spaten Optimator.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Gearbox
TERMIN: 2012



MESSE-EINDRUCK — **OKAY**

Simpel, aber nicht gut – schwer vorstellbar, dass **Furious 4** über längere Zeit hinweg Spaß macht.

VERRÜCKTER KAUZ | Vaas ist einer der ersten Charaktere, die Ubisoft enthüllt. Und er scheint bezeichnend dafür zu sein, was noch kommt: wahnsinnige aber doch glaubhafte, grandios animierte Typen.

Von: Sebastian Weber

Ubisoft schickt Sie wieder in den Dschungel – in einen verrückten Kampf ums Überleben!

Far Cry 3





DAS IST NEU

Die wichtigsten Neuerungen im Vergleich zu Far Cry 2 im Überblick.

- **Wieder Dschungel-Setting wie in Far Cry 1 statt Savannen-Landschaft Afrikas à la Far Cry 2.**
- **Entwickler legen stärkeren Fokus auf Wasser statt auf Feuer.**
- **Erfahrungspunktesystem, über das man wohl neue Skills freischalten kann.**
- **Held leidet nicht mehr an einer Tropenkrankheit und muss deshalb nicht mehr ständig Pillen schlucken.**

Gerüchte kursierten schon seit Monaten im Internet: Mal schien ein Eintrag im Lebenslauf eines Stuntmans auf die Entwicklung hinzuweisen oder Ubisoft holte angeblich Ex-Relic-Mitarbeiter ins Boot, dann äußerte sich angeblich einer der Story-Autoren zu dem Thema. Auf der E3 2011 bestätigten sich all die Vermutungen aber letztlich: **Far Cry 3** kommt! Und Ubisoft kündigte den dritten Teil der Shooter-Reihe für 2012 nicht nur an, sondern die Verantwortlichen zeigten auch beeindruckende Szenen aus dem Spiel.

Die erste Neuerung: Far Cry 3 spielt wieder im Dschungel, so wie Cryteks **Far Cry** seinerzeit. Sie schlüpfen dabei in die Rolle von Jason Brody. Der arme Kerl ist auf einem Eiland unterwegs, das irgendwo zwischen dem Indischen und dem Pazifischen Ozean liegt. Dort ist er gestrandet, nachdem sein Boot den Geist aufgegeben hatte. Außerdem ist Jasons Freundin verschwunden.

Doch das ist längst nicht das einzige Problem, mit dem unser Held fertig werden muss, denn auf der Insel wimmelt es nur so von durchgeknallten Typen und brutalen Piraten. Außerdem birgt das Fleckchen Erde ein dunkles Geheimnis, das Sie im Lauf der Spielzeit lüften.

Den ersten bekloppten, sehr gefährlichen Zeitgenossen stellten die Entwickler bereits vor: Vaas. Der Kerl mit Irokesenhaarschnitt hält neben Jason einen Monolog, als dieser in einer Szene aus der Ohnmacht erwacht. Jason ist gefesselt – wortwörtlich, nicht vom Gerede seines Gegenübers. Der erklärt gerade, was aus seiner Sicht Wahnsinn ausmacht, wiederholt seine Aussagen aber immer wieder – und



MOTIVIEREND | Für besiegte Gegner erhalten Sie Erfahrungspunkte und können so neue Fähigkeiten freischalten.



HOLZHAMMER | Einige Umgebungsobjekte in **Far Cry 3** scheinen zerstörbar zu sein – diese Brücke zerlegt es in tausend Teile.



ironischerweise kennzeichnet gerade das seiner Meinung nach einen Verrückten. Von einer Sekunde auf die andere rastet Vaas aus, schlägt um sich, schreit Jason an. Die Szene endet damit, dass Vaas Jason eine Klippe hinabwirft, zunächst ins Ungewisse – letztlich aber nur ins kühle Nass. Dort gerät Jason in Panik, keucht, versucht, die Fesseln von seinen Händen zu lösen, und schafft es schließlich, sich zu befreien und wieder ins Trockene zu gelangen.

Warum wir diese Szene so ausführlich beschreiben? Weil **Far Cry 3** hier genau das zeigt, was es – zumindest dieser ersten Präsentation nach – unglaublich gut macht: Charaktere derart realistisch zeichnen, mit Atmosphäre und Stimmungen spielen, dass einem in Sekundenschnelle Angst und Bange wird, wenn man sich darauf einlässt – wie eben in dieser Sequenz mit Vaas.

Nachdem Jason sich später wieder an Land gerettet hat, überwältigt er einen Kerl von Vaas' Mannschaft, schnappt sich dessen AK sowie Munition, Geld und eine Elfenbeinstatue. Wofür er die beiden letztgenannten Dinge benötigt, verraten die Entwickler noch nicht. Mit der Knarre im Anschlag geht es voran, direkt auf ein Lager zu, in dem die Handlanger von Vaas hausen. Hier haben Sie dann ganz **Far Cry**-typisch die Wahl: Frontalangriff oder lieber behutsam reinschleichen? Wie die Vorgänger legt auch **Far Cry 3** großen Wert darauf, Ihnen Freiheiten zu lassen. Wer die Spielwelt erkundet, findet andere Wege, eine Situation zu lösen, als derjenige, der nur stur nach vorne prescht. Außerdem soll auch **Far Cry 3** mit Quests dazu verlocken, die Spielwelt zu erkunden. So finden Sie dann sicherlich auch so manche versteckte Aufgabe.

Unser Präsentator entscheidet sich dafür, sich in das Lager zu schleichen. Die erste Wache ist schnell gefunden: Jason steht auf einem Felsen, unten läuft ein Bewaffneter vorbei. Ein Knopfdruck genügt: Unser Held springt auf den Ahnungslosen herab und rammt ihm die zuvor gefundene Machete in die Brust. Später schleichen wir uns an eine andere Patrouille heran. Mit der richtigen Taste schnappt sich Jason das Messer, das der Typ an seinem Gürtel hängen hat. Die Klinge macht aber nur kurz Bekanntschaft mit dem Widersacher, denn Jason schleudert sie dann auf einen weiteren Kerl, der etwas entfernt auf einem Stuhl sitzt. Für jeden besiegten Feind bekommen Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie im Spielverlauf vermutlich neue Fähigkeiten für Jason freischalten können. Was genau es da gibt und wie das System funktioniert, behalten die Entwickler noch für sich.

Schließlich fliegt Jason irgendwann doch auf und es kommt zur Schießerei. Hier fällt auf, dass die Gegner nicht dumm sind, aber doch Fehler machen. Einer etwa rutscht aus, als er um die Ecke eines Hauses gerannt kommt, was ihn zum leichten Ziel macht. Allerdings steckt hinter dieser Szene sicher nur ein nett gemachtes Skript.

Nachdem Jason letztlich einige von Vaas' Leuten erledigt hat, kapert er einen Helikopter – doch das Glück währt nicht lange: Eine Rakete trifft das Teil, der Heli stürzt ab, Jason wird mal wieder ohnmächtig. Als er erwacht, erblickt er wieder Vaas, der Jason fragt, ob er ihm schon einmal die Definition von Wahnsinn erklärt habe …

INTERVIEW MIT JASON VANDENBERGHE

„Wir bringen den PC ans Limit!"

PC Games: Wie offen ist die Spielwelt von **Far Cry 3** wirklich?

VandenBerghe: „So offen, wie ihr es gesehen habt. Wir nutzen dieselbe Technologie wie in **Far Cry 2**. Die Welt ist aber nicht zu offen. Denn der größte Fehler von Open-World-Spielen ist es, einen Typen mitten im Nirgendwo abzusetzen, ohne Waffe, ohne alles. Deswegen fangen wir behutsam an, in einer etwas engeren Umgebung. Das ist der beste Weg. Definitiv."

PC Games: Apropos Technik: Bietet **Far Cry 3** auch wieder eine entflammbare Umwelt?

VandenBerghe: „Na ja, wir nutzen dieselbe Technik wie **Far Cry 2**, die Dunia-Engine. Aber dieses Brand-System war wirklich auf das alte Setting zugeschnitten. Alles war trocken und leicht entflammbar. Bei uns brennt ein Baum runter und das war's. Alles ist feucht. Und deswegen wollen wir unseren Fokus auf das Wasser legen."

PC Games: Wie wollt ihr es schaffen, eine gute Geschichte zu erzählen?



Jason VandenBerghe ist Chef der Story-Abteilung bei Ubisoft Montreal

VandenBerghe: „Nun, das ist einfach. Wenn du eine neue Quest abholst, wird es zuerst recht linear und intensiv. Und danach wird der Spieler freigelassen und in die offene Welt geschickt. Da kann er tun und lassen, was er will. Also bringen wir sozusagen den Spieler zur Story."

PC Games: Wie unterscheidet sich die PC-Fassung von den Konsolenversionen?

VandenBerghe: „Ganz einfach: **Far Cry 3** wird auf jeden Fall ein Spiel, das die PC-Hardware an ihr Limit bringt."



FLUCHT GESCHEITERT | Eine Rakete zerlegt den Helikopter, mit dem Jason abhauen möchte. So landet er wieder in Vaas' Fängen.



GLAUBHAFT | Die Gegner-KI wirkt authentisch, denn Ihre Widersacher machen auch Fehler.

EINSCHÄTZUNG

Sebastian Weber

Als ich sah, dass es in **Far Cry 3** wieder in den Dschungel geht, dachte ich im ersten Moment: „Nicht schon wieder!" Aber als ich dann die Spielszenen zu Gesicht bekam, vor allem, wie erschreckend verrückt und angsteinflößend die Entwickler Iro-Pirat Vaas charakterisieren, war ich überzeugt. **Far Cry 3** wird ein klasse Open-World-Shooter, der wie gewohnt jede Menge Freiheiten bietet, optisch teilweise grandios aussieht und sicher von Anfang bis Ende Spaß macht. Ich freu mich drauf!

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 2012



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Tolles Setting, erstklassige Charaktere und jede Menge Action – sicherlich eines der Shooter-Highlights 2012

SANDKASTEN | In der präsentierten Mission „Thunder Run" ging es mit einem Panzerverband in die Wüste.

Battlefield 3

TRAILER AUF E3-DVD
TOP-GRAFIK
BEWÄHRTE QUALITÄT

Von: Patrick Schmid

Der Shooter des Jahres? Wir durften Battlefield 3 auf der E3 ausführlich begutachten – und sogar ein paar Runden den Mehrspieler zocken!

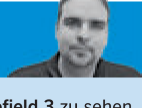
Wenn man Leute im Vorfeld der E3 fragte, auf welche Spiele sie sich am meisten freuen, dann war **Battlefield 3** stets einer der erstgenannten Titel. Der Hype um den neuen Shooter-Kracher von Dice ist schon jetzt riesig und die E3-Präsentation dürfte die Vorfreude bei vielen Spielern sogar noch einmal vergrößert haben.

Dementsprechend groß war der Andrang bei EAs **Battlefield 3**-Vorstellung. Viele hofften auf eine ausführliche Mehrspieler-Präsentation, doch leider gab es dazu nur einen kurzen Trailer. Stattdessen spielte Producer Patrick Bach live einen Teil einer Einzelspieler-Mission auf dem PC vor – und die hatte es in sich! Als Teil eines Panzerverbands jagte Bach sein Gefährt durch die Wüste und attackierte anschließend eine feindliche Stellung, wobei es zu einer spektakulären Panzerschlacht kam. Die komplette Präsentation finden Sie übrigens auf unserer E3-DVD.

Auch grafisch hat uns **Battlefield 3** extrem beeindruckt, die Frostbite-2-Engine sieht bombastisch aus und fasziniert mit gestochen scharfer Grafik, flüssigen Animationen und natürlich opulenten Zerstörungsmöglichkeiten. Sonstige Informationen zum Einzelspieler-Modus fielen leider sehr spärlich aus. Die wohl interessanteste Ankündigung war, dass es auch einen Koop-Modus geben wird, der aber abseits der Einzelspieler-Kampagne stattfindet. Viel wichtiger bei einem **Battlefield**-Spiel ist aber sowieso der Mehrspieler-Modus – und selbstverständlich haben wir auch diesen ausführlich gespielt! ❑

EINSCHÄTZUNG

Patrick Schmid



Der Hype-Train rollt ungebremst! Überall, wo es etwas zu **Battlefield 3** zu sehen gibt, sammeln sich die Leute und staunen mit offenen Mündern. Und nach der E3-Präsentation kann man wieder einmal festhalten: mit Recht! Bombastische Grafik, verheerende Zerstörung, gigantische Massenschlachten – **Battlefield 3** nimmt alles, was die Reihe bisher auszeichnete, und setzt noch einmal einen drauf. Ich jedenfalls kann die Beta-Phase kaum noch erwarten.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Dice
TERMIN: 25. Oktober 2011

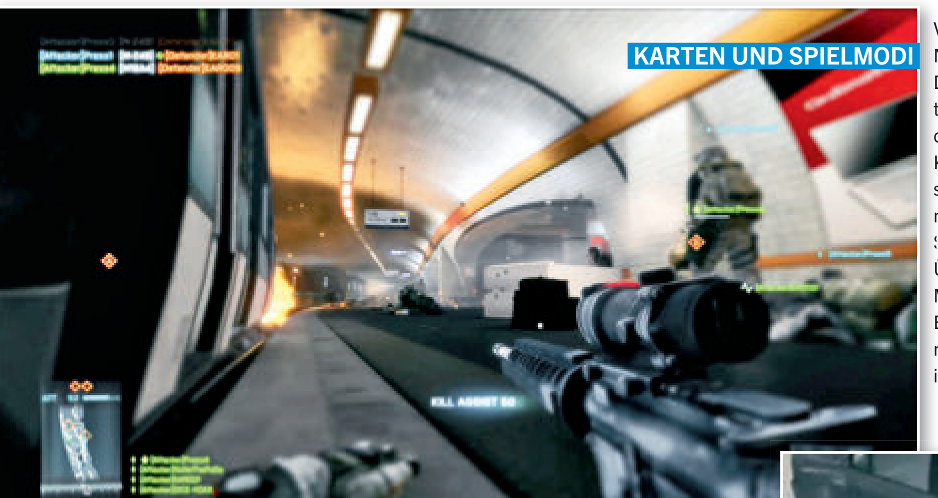


MESSE-EINDRUCK — **ÜBERRAGEND**

Grandios! Wenn die Entwickler so weitermachen, dann erwartet uns mit **Battlefield 3** der Shooter des Jahres.

NEUES AUS DEM MEHRSPIELERMODUS!

Wir haben uns für Sie durch die Massen an anstehenden E3-Besuchern gekämpft, um den Mehrspielermodus von Battlefield 3 ausführlich unter die Lupe zu nehmen. Alle neuen Erkenntnisse und Infos finden Sie hier zusammengefasst.



KARTEN UND SPIELMODI

Verfügbar war bislang leider nur eine Karte, die den Namen „Operation Metro" trug und in Paris spielte. Der Spielmodus war das aus **Bad Company 2** bekannte „Rush", was bedeutet, dass man sich als Angreifer durch mehrere aufeinanderfolgende Abschnitte einer Karte kämpfen muss, um jeweils bestimmte Ziele zu sprengen. Die Areale hätten dabei unterschiedlicher nicht sein können. Von einem Park über einen U-Bahn-Schacht bis hin zu einer Häuserschlucht war alles dabei. Übrigens wird selbstverständlich auch der Conquest-Modus wieder mit am Start sein und außerdem kündigte EA an, dass **Battlefield 3** erstmals einen Team-Deathmatch-Modus enthalten wird. Weitere Spielmodi sollen in der näheren Zukunft bekanntgegeben werden.

DIE KLASSEN

Der Medic von Bad Company 2 ist Geschichte und wird in **Battlefield 3** nicht mehr dabei sein. Sämtliche seiner Funktionen wie „Heil-Päckchen" werfen und gefalle Kammeraden wiederauferstehen lassen übernimmt jetzt die Assault-Klasse. Die Spezialisierungen Engineer und Recon wurden im Gegensatz zu **BC2** nur wenig verändert. Beispielsweise kann der Scharfschütze nun ferngesteuerte Drohnen Einsetzen, um Gegner aufzuspüren. Neu dazu kommt die Support-Klasse. Alle wichtigen Infos zu dieser finden Sie rechts.

NEUE KLASSE: SUPPORT

Die Support-Klasse gab es bereits in vergangenen Teilen der Serie. In **BF 3** nimmt sie jedoch eine neue Rolle ein. Ausgestattet mit schweren MGs, kann der Support-Soldat seine Mitstreiter mit Sperrfeuer unterstützen. Sobald er sich hinlegt, wird das MG in einer kurzen Sequenz aufgebaut. Anschließend kann man in Richtung der sich verschanzenden Feinden feuern und diese so quasi an ihrer Position festnageln. Erledigt ein Teammitglied einen so gefangenen Feind, erhält der MG-Schütze Bonuspunkte, obwohl er mit seinen Salven vielleicht gar nicht getroffen hat.



MESSER, DOG-TAGS UND WAFFEN

Ebenfalls grundlegend verändert wurde die Funktionsweise des Messers. Die Animation, in der ein Gegner mit dem Messer erledigt wird, dauert nun deutlich länger. Außerdem erhalten Spieler nur dann die aus **Bad Company 2** bekannten Dog-Tags von einem Opfer, wenn sie dieses tatsächlich von hinten erwischen. Apropos Dog-Tags: Die Spieler dürfen diese nun nach Ihren eigenen Wünschen gestalten, wodurch den Marken deutlich mehr Individualität verliehen wird. Auch zu den übrigen Waffen gibt es gute Neuigkeiten: An jeder Waffe darf der Spieler nun bis zu drei verschiedene Aufsätze und Verbesserungen anbringen. Außerdem versprach EA, dass die Freischaltungen deutlich zahlreicher ausfallen werden. Die Spieler werden also nicht schon alle Waffen und Gadgets lange vor Erreichen des Maximallevels freigespielt haben, wie es bei **BC2** der Fall war.

DIE FAHRZEUGE

Die fahrbaren Untersätze zeichnen seit jeher die **Battlefield**-Serie aus und auch bei diesen hat sich im Vergleich zu **Bad Company 2** einiges verändert. So regenerieren leicht beschädigte Gefährte ihre Panzerung nun von alleine, wenn man diese aus dem Schlachtgeschehen zurückzieht. Ein Engineer kann diesen Vorgang aber nach wie vor beschleunigen. Schwer beschädigte Fahrzeuge dagegen werden ohne Reparatur unbeweglich, die Bordwaffen können aber nach wie vor benutzt werden und das stehende Gefährt bietet außerdem Deckung für Teammitglieder.

Xcom


PATRIOTEN | Das Amerika der 60er-Jahre sieht sich mit einer Gefahr aus dem All konfrontiert und Sie und Ihre Kollegen setzen alles, auch außerirdische Technologie, ein, um das Land und die Welt zu beschützen.


WTF? | Wichtiger Teil des Spielkonzepts: Situationen, mit denen man erst einmal nicht viel anfangen kann, so wie dieses Dimensionstor. Wo führt es hin? Was erwartet uns dort? Werden wir das überleben?

Wir erinnern uns an die E3 2010: Am Stand von 2k Games erwartete uns ein Ego-Shooter mit Wirtschaftskomponente und losem **Xcom**- beziehungsweise **Ufo**-Bezug. Jetzt, ein Jahr, viel Zeit am Reißbrett und jede Menge Arbeit später, präsentiert man uns eine solide Mischung aus Shooter und Taktik mit Wirtschaftskomponente und echtem **Xcom**-Feeling.

Zwar wurde bei der Vorführung auch 2011 wieder viel Blei verteilt, jedoch kann jetzt das Geschehen jederzeit unterbrochen und, sofern ausreichend Zeiteinheiten vorhanden sind, mit taktischen Manövern gewürzt werden. Als Beispiel flankiert der Präsentator ein paar verschanzte Gegner, lässt seine Kameraden mit Sperrfeuer für Ablenkung sorgen und macht sich selbst derweil an einem Geschütz der Gegner zu schaffen. Coole Idee: Er kann es nun einpacken und zu Hause im Labor untersuchen oder direkt wieder einsetzen, wenn auch mit unkontrollierbaren Nebeneffekten und ohne die maximale Kampfkraft. Das funktioniert mit sämtlichem Alien-Kram ähnlich, das Labor und die darin gewonnenen Erkenntnisse spielen eine zentrale Rolle in der Kampagne. Überhaupt wurde der Operationsbasis schon fast eine eigene kleine Spielwelt gewidmet, in der geplaudert, geplant, geforscht und gewirtschaftet wird – **Xcom** halt, nur eben in Ego-Perspektive. ❑

ENTWICKLER: 2k Marin TERMIN: 6. März 2012



MESSE-EINDRUCK

Letztes Jahr erinnerte das Spiel ein bisschen an **Xcom** (beziehungsweise **Ufo**), jetzt IST es **Xcom**!

SEHR GUT





Arma 3

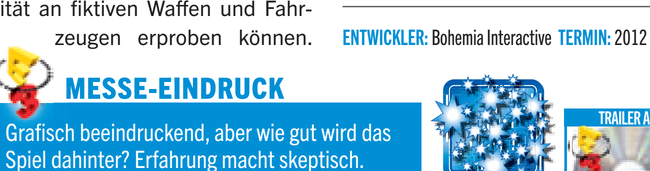


Die **Arma**-Reihe von Bohemia Interactive gehört wohl zu den letzten Vertretern des aussterbenden Genres der Militärsimulationen. Auf der E3 gab es erste Details zum dritten Teil der Action-Simulation.

Bei unserem Standbesuch gab lediglich einige Konzept-Demos, aber kein richtiges Gameplay zu sehen. Die Entwickler demonstrierten lediglich, dass **Arma 3** nun auch über ein Ragdoll- und Physiksystem verfügt, sodass Figuren realistisch zusammenbrechen oder Gegenstände bei Kollisionen wirklichkeitsnah durch die Gegend segeln. Neu ist auch, dass es Missionen über und unter Wasser geben wird, was die Palette der Kriegsfahrzeuge deutlich vergrößern sollte. Zum ersten Mal in der Geschichte der Serie liegt die Handlung des Spiels übrigens in naher Zukunft, sodass die Entwickler ihre Kreativität an fiktiven Waffen und Fahrzeugen erproben können.

Arma 3 spielt auf der Mittelmeerinsel Limnos, die mit 900 Quadratkilometern Fläche etwa vier Mal größer ist als Tschernarussland aus **Arma 2**. Ob das alles für ein gutes (und bugfreies!) Spiel reicht, bleibt die große Frage. ❑

ENTWICKLER: Bohemia Interactive TERMIN: 2012



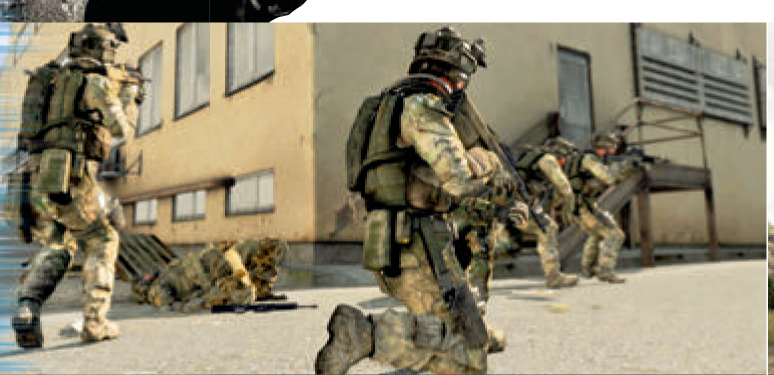
MESSE-EINDRUCK

Grafisch beeindruckend, aber wie gut wird das Spiel dahinter? Erfahrung macht skeptisch.

SEHR GUT






WER GEGEN WEN? | Auf Limnos kämpfen westliche Streitkräfte gegen eine einfallende Armee aus dem Osten. Wer das genau sein soll, wollten die Entwickler nicht verraten, nur: „Russland ist es nicht!“

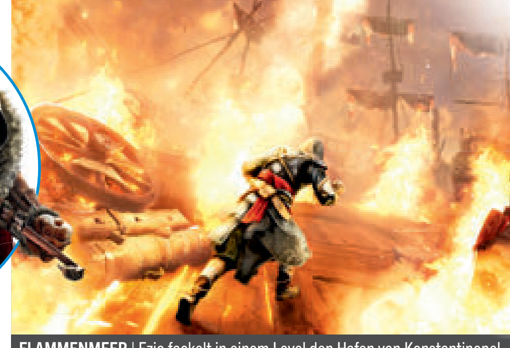

FUHRPARK | Ein Markenzeichen der Serie ist die gewaltige Zahl an benutzbaren Militärfahrzeugen. Wer Heli fliegen will, sollte das aber gut üben, denn leicht ist die Steuerung nicht.

Assassin's Creed: Revelations

Vergangene Ausgabe lieferten wir Ihnen die ersten Informationen zum letzten Abenteuer von Meuchelmörder Ezio Auditore da Firenze. Auf der E3 zeigte Ubisoft all die versprochenen Neuerungen in Bewegung. Konstantinopel als Schauplatz überzeugte dabei grafisch trotz veralteter Technik, vor allem dank hübscher Lichteffekte und jeder Menge Details. Außerdem schaffen es die Entwickler, die belebte Metropole glaubhaft darzustellen. Vom neuen Equipment, den selbst bastelbaren Bomben, bekamen wir zwei zu Gesicht: eine Splitterbombe und eine Rauchbombe, die Gegnern, aber auch Ihnen die Sicht raubt. Der Demo-Level, in dem auch die neue Fraktion der Roma vertreten war, endete damit, dass Ezio Chaos im Hafen stiftete. Zuerst glitt er mit dem Haken – ebenfalls eine Neuerung – über Seile auf ein Schiff. Dort nutzt er Griechisches Feuer (das Napalm dieser Zeit), um alle Schiffe in Reichweite in Brand zu stecken. Am Ende flüchtet der Meuchler über die Masten der Schaluppen. Spektakulär, aber mehr auf Action getrimmt als die Vorgänger. ❑

ENTWICKLER: Ubisoft **TERMIN:** 15. November 2011

MYSTERIÖS | Ezio erlebt Momente aus Altairs Leben nach. Wieso, bleibt noch ein Geheimnis.



FLAMMENMEER | Ezio fackelt in einem Level den Hafen von Konstantinopel ab. Ubisoft nutzt solche intensiven, aber linearen Momente in **Revelations** stärker als bisher.

MESSE-EINDRUCK

Gewohnte Qualität – **Revelations** dürfte genauso mitreißend werden wie die Teile zuvor.







Batman: Arkham City

Wer die Fortsetzung des Überraschungs-Hits **Arkham Asylum** auf der Messe sehen wollte, musste lange Wartezeiten in Kauf nehmen – so gefragt war die Präsentation des Spiels. Und wie sich herausstellen sollte: zu Recht! Die Entwickler Rocksteady bescheren **Batman**-Fans eine offenere Spielwelt als im Vorgänger, ein dezent verfeinertes Gameplay und natürlich wieder einen bunten Strauß an Superhelden und -schurken. Dazu gehört auch Catwoman, die Sie in **Arkham City** in einigen Spielabschnitten selbst steuern dürfen. Die agile Schönheit verfügt nicht über die gleichen Angriffsfähigkeiten wie Batman und setzt daher auf wirkungsvolle Attacken aus dem Hintergrund. Gezeigt wurde unter anderem eine packend inszenierte Schleichpassage, in der Catwoman Gegner beklauen musste, um mit deren Schlüsselkarten einen Banktresor zu öffnen. ❑

ENTWICKLER: Rocksteady **TERMIN:** 21. Oktober 2011



GROSSE NAMEN | Batman, Catwoman, Pinguin … Die Liste der Helden und Schurken in **Arkham City** ist lang, das freut Kenner der Materie. Und: Das Action-Spiel sieht saugut aus!

MESSE-EINDRUCK

Wer hätte das gedacht – Rocksteady schafft es, das tolle **Arkham Asylum** noch einmal zu toppen.

ÜBERRAGEND





Dead Island

Koch Media ließ uns auf der E3 den Mehrspielerteil von **Dead Island** ausprobieren – eine erfrischende Erfahrung, vor allem weil das Spiel trotz Vierspieler-Koop und Zombies mit **Left 4 Dead** kaum etwas gemein hat.

Schon während der ersten Schritte über die Urlaubsinsel wird klar: Hier steckt ein halbes Rollenspiel unter der Haube – zig Nahkampfwaffen, allesamt mit Abnutzungsmechanik und Kombinationsmöglichkeiten, Charakterentwicklung, Loot und weiteren typischen Elementen, sprechen eine deutliche Sprache. Und auch wenn beispielsweise das Waffenaufwerten wenig sinnvoll erscheint, weil es einfach zu viel Spaß macht, mit ebendiesen Waffen nach Zombies zu werfen, ist es gerade die Fülle an Möglichkeiten, die **Dead Island** besonders macht – das und die Tatsache, dass es zig unterschiedliche Untote gibt, die fast alle eben NICHT unter anschwellendem Musikgetöse auf uns zu rennen. Nett: Obwohl **Dead Island** nicht bei uns erscheint, soll es eine deutsche Synchro geben. Hat da jemand „Österreich-Import" gesagt? ❑

ENTWICKLER: Techland **TERMIN:** August 2011



▲ **FAHRERFLUCHT** | Auch Fahrzeuge sollen in der riesigen Spielwelt eine Rolle spielen.

MESSE-EINDRUCK

Das Spiel punktet mit vielen coolen, frischen Ideen, hat aber vor allem technisch noch Macken.



Rage



EKLIG | Mutanten erschweren Ihnen in **Rage** das postapokalyptische Leben.

„When it's done", so lautet das Firmenmotto der Edelschmiede id software. Dem werden die Texaner mal wieder gerecht und verschieben **Rage** kurzfristig vom 16. September auf den 7. Oktober 2011. Damit rückt er zeitlich näher an die restlichen Action-Schwergewichte dieses Herbstes heran, allen voran **Battlefield 3** und **Modern Warfare 3**. Die Entwickler scheinen dennoch zuversichtlich und kündigten bereits einen Nachfolger an, der ebenfalls auf der id-Tech-5-Engine laufen soll. Diesen Optimismus können wir, zumindest aus qualitativer Sicht, teilen, denn beim erneuten Anspielen auf der E3 hatten wir mit **Rage** wieder eine Menge Spaß. Die Optik hinterlässt anders als ein **Far Cry 3** oder **Battlefield 3** zwar keine offenen Münder, aber dafür ist spielerisch für Abwechslung gesorgt und die Spielwelt wirkt stimmig. ❑

ENTWICKLER: id software **TERMIN:** 7. Oktober 2011

MESSE-EINDRUCK

Abwechslunsgreicher Shooter mit massig Potenzial – wenn er nur endlich mal erschiene!

ÜBERRAGEND



TOP-GRAFIK



WURDE AUCH ZEIT

Tomb Raider



BEKLEMMEND | Der Neustart der Reihe setzt auf eine herrlich düstere Stimmung.

TRAILER AUF E3-DVD

Zwar hat Crystal Dynamics auf der E3 wenig Neues gezeigt, doch das ändert nichts an unserem Ersteindruck: Das Spiel sieht klasse aus! Die Entwickler gehen mit dem Serien-Neustart ein Wagnis ein und inszenieren die junge Lara erstmals als verletzliche, verängstigte Schiffbrüchige, die sich während ihres Abenteuers zur Überlebenskünstlerin wandelt. Fantastisch, welche Spannung bereits die ersten Spielminuten erzeugen: Lara kriecht fein animiert durch eine finstere Höhle, blutende Wunden an ihrem Körper, alles eingefangen von filmartigen Kameraperspektiven. Später zeigten die Entwickler uns markante Sprung- und Kletterszenen, wie man sie von **Tomb Raider** gewohnt ist – auch hier macht das Spiel einen tollen Eindruck! Noch geheim ist das neuartige Kampfsystem, das sich von den Vorgängern unterscheiden soll. Auch über das geplante umfangreiche Crafting-System hüllen sich die Entwickler noch in Schweigen – wir rechnen aber spätestens zur Gamescom mit neuen Infos. ❑

ENTWICKLER: Crystal Dynamics **TERMIN:** Herbst 2012

MESSE-EINDRUCK

Spannend, erschreckend und todernst – nie hat ein **Tomb Raider**-Spiel besser ausgesehen.

ÜBERRAGEND



ÜBERRASCHEND GUT



TOP-GRAFIK

Serious Sam 3: BFE

VERRÜCKT | Abgefahrenes Gegnerdesign gehört bei der Serie einfach dazu.

Die Entwickler Croteam tun das, was sie am besten können: überdrehten Ballerspaß inszenieren, der genüsslich auf Logik und Tiefgang pfeift. **Serious Sam 3** ist ein Prequel zu der bekannten Shooter-Reihe und setzt auf alte Tugenden: Der hundsdämliche Held Sam fetzt mit zig großkalibrigen Waffen durch nicht enden wollende Gegnerhorden, die in die realistisch gestalteten, weitläufigen Levels strömen: Städte, Dörfer, Ruinen, Gräber und weitere Szenarien stehen auf dem Reiseplan, dabei hat Croteam erstmals auch einige Fahrzeugpassagen eingebaut. Die hektischen Massenkämpfe bestreitet Sam mit neuen Waffen, darunter ein Vorschlaghammer, der verschiedene Nahkampfattacken erlaubt. Lebenspunkteregeneration oder ein Deckungssystem gibt's natürlich nicht. Typisch für die Reihe: Ein Koop-Modus für bis zu 16 Spieler verspricht herrliches Chaos, zumal die Umgebungen nun teilweise zerstörbar sind – dafür sorgt die neue, eigens entwickelte Serious Engine 3.5. ❑

ENTWICKLER: Croteam **TERMIN:** Sommer 2011

MESSE-EINDRUCK



Neue Engine, gewohnt hohles Spielprinzip: **Serious Sam 3** bleibt seinen Wurzeln treu.

GUT



STANDARDKOST



TRAILER AUF E3-DVD

Star Trek

Für uns eine der großen E3-Überraschungen: das Spiel zum kommenden **Star Trek**-Kinofilm, der erneut die Abenteuer der jungen Enterprise-Crew zum Thema hat.

Seit 1,5 Jahren ist der Titel bereits in Arbeit und der gezeigte Demo-Level war überraschend eindrucksvoll. Im Spiel erleben Kirk und Spock gemeinsam actionreiche Abenteuer. Das bedeutet viel Third-Person-Geballer, Tricorder-Einsatz und diverse asymmetrische Koop-Elemente. Beispielsweise schleppt Spock den verwundeten Kirk zur Krankenstation, während der mit seinem Phaser Angreifer abwehrt. Der Look des Films ist dabei klasse getroffen. Hoffentlich hält das fertige Spiel das Niveau der extrem linearen E3-Demo! ❑

ENTWICKLER: Digital Extremes **TERMIN:** 2012



DYNAMISCHES DUO | Der Shooter setzt voll und ganz auf Koop. Kirk und Spock verfügen übrigens über individuelle Waffen und Talente.

MESSE-EINDRUCK

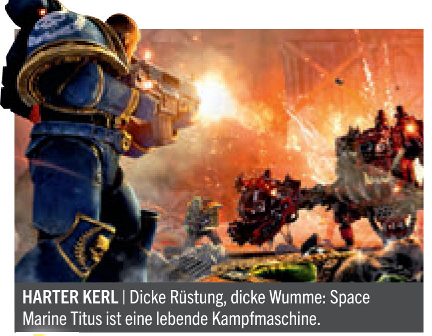
Das könnte eines der besten Film-Spiele der letzten Jahre werden. Hoffen wir das Beste!

SEHR GUT



ÜBERRASCHEND GUT

Space Marine


HARTER KERL | Dicke Rüstung, dicke Wumme: Space Marine Titus ist eine lebende Kampfmaschine.


MESSE-EINDRUCK

Geradlinig, actionreich und spaßig: **Space Marine** wird solide Ballerkost.

SEHR GUT

Auf der E3 konnten wir – und das lieben wir am meisten – **Space Marine** in Ruhe zocken. Keine Präsentation, kein übereifriger PR-Manager, sondern einfach gemütlich selbst das Gamepad in die Hand nehmen. Was wir spielten, entsprach größtenteils unseren Erwartungen: **Space Marine** wird ein geradliniges, spaßiges Action-Spiel, das seinen Reiz aus schnellen, brutalen Gefechten mit leicht kombinierbaren Nah- und Fernkampfattacken zieht. Das ist zwar nicht besonders herausfordernd, macht aber ordentlich Laune. **Space Marine** wird Popcorn-Unterhaltung der derben Art! ❑


STANDARDKOST

STARKE MARKE

ENTWICKLER: Relic TERMIN: 6. September 2011

Prey 2


TRAILER AUF E3-DVD

KLASSE IDEE

Für viele Spieler gehört **Prey 2** mit seiner außerirdischen Welt und den **Mirror's Edge**-Anleihen zu den Überraschungskrachern der Messe. Für uns und damit auch für Sie allerdings nicht, schließlich besuchten wir die Entwickler schon vor Monaten und schauten uns den Titel dort ausführlichst an. Im Vergleich zu unserer Titelstory von Ausgabe 04/2011 änderte sich dann auch nichts. Noch immer beeindruckt die technische Brillanz, die die Human Head Studios aus der alten id-Tech-4-Engine kitzeln. Auch einige coole Spielideen und der Ansatz mit dem intergalaktischen Kopfgeldjäger in einer offen begehbaren Alien-Metropole weckten unser Interesse. Potenzial ist also vorhanden, das könnte was werden. ❑

WELTENBUMMLER | Als interstellarer Kopfgeldjäger bekommen Sie es mit allerhand Aliens zu tun.

ENTWICKLER: Human Head Studios TERMIN: 2012


MESSE-EINDRUCK

Coole Ansätze und eine Menge Spielwitz – für 2012 unbedingt im Auge behalten.

SEHR GUT

The Darkness 2

Auf der E3 präsentierte Publisher Take Two einen düsteren, brutalen Abschnitt seines Actionspiels. Der hinterließ bei uns allerdings gemischte Gefühle.

Hauptdarsteller Jackie Estacado kämpft sich dabei über einen dunklen Jahrmarkt, verfolgt von Schergen, die um seine dämonischen Kräfte wissen. Die funktionieren nämlich nur im Dunkeln und so stellen die Fieslinge überall Scheinwerfer auf, um Jackie in die Enge zu treiben. Der kontert mit dämonischen Armen und purer Feuerkraft. Außerdem hilft ihm ein kleiner Dämon, der in den Kampfpausen schon mal auf die Überreste gefallener Gegner pinkelt. Wirklich begeistert hat uns die Demo nicht, denn das Geschehen wirkte meist stumpf und brutal (zu brutal für deutsche Behörden). Auch grafisch bot **The Darkness 2** nur Durchschnittskost. ❑


ÜBERMÄCHTIG | Held Jackie benutzt zwei Waffen und zwei dämonische Arme, hat also vier Angriffsmöglichkeiten!

ENTWICKLER: Digital Extremes TERMIN: 4. Oktober 2011


MESSE-EINDRUCK

Action-Spiel mit interessanten Ansätzen, die bisher allerdings kaum zu sehen waren

OKAY

VERMISST

Wie jedes Jahr gab es auch dieses Mal einige ersehnte Action-Titel, die es leider nicht auf der E3 zu sehen gab:

■ Half-Life 3
Es ist fast schon Routine, diese Zeilen zu tippen: **Half-Life 3** ist noch nicht einmal angekündigt, Valve hüllt sich seit Jahren beharrlich in Schweigen. Aber: Irgendwann kommt es, da sind wir uns sicher.

■ Doom 4
Wie weit die Arbeiten an **Doom 4** schon sind, ist ungewiss. Klar ist allerdings, dass sich id software nach der Fertigstellung von **Rage** mit allen Kräften auf den vierten Teil der Horror-Shooter-Serie stürzen wird. 2012 also?

■ I am Alive
Nach einem Wechsel der Grafik-Engine sollte das Spiel eigentlich im Frühjahr erscheinen, eventuell als Download-Titel. Seitdem gab es keine Neuigkeiten, eingestellt ist das Projekt laut Ubisoft aber nicht.

■ Splinter Cell 6
In Toronto arbeitet ein Team unter Produzentin Jade Raymond am neuen **Splinter Cell**. Eine Ankündigung auf der E3 galt als sicher, den Release erwarten wir parallel zum in Arbeit befindlichen Kinofilm.

■ Syndicate
Die Schweden Starbreeze (**The Darkness**, **Riddick**) arbeiten an einem Neustart der Serie. Kürzlich gelangten Journalisten an das Skript des Spiels, eine offizielle Ankündigung seitens EA ist längst überfällig.

■ Beyond Good & Evil 2
Ubisoft hat das Projekt noch nicht eingestellt, der Designer Michel Ancel (**Rayman**) und sein Team sind auch weiterhin mit der Entwicklung betraut. Allerdings vermutet der Franzose, dass das Spiel erst für die nächste Konsolengeneration erscheinen wird – und die kommt frühestens (!) im nächsten Jahr.

■ Max Payne 3
Mit einem Auftritt von Max hätten wir auf der E3 eigentlich fest gerechnet. Enttäuschend, dass Entwickler Rockstar sich nicht blicken ließ, um endlich mal ein paar Details zum heiß erwarteten Action-Spiel herauszurücken!

■ GTA 5
Rockstar blieb der E3 fern, somit gab es auch keine (sowieso unwahrscheinliche) Ankündigung eines **GTA 5**.

■ Metal Gear Solid: Rising
Konami zeigte **Rising** nicht auf der E3, kündigte nur konsolenexklusive HD-Remakes der Vorgänger an. Neue Infos gibt es laut Entwicklerlegende Hideo Kojima im Winter, wir tippen auf die Tokyo Games Show.

■ Mechwarrior 5
Entwickler Piranha Games blieb der E3 2011 fern, vermutlich aufgrund eines zeitgleich stattfindenden Studioumzugs. Das Spiel ist aber weiterhin in Arbeit.

■ Debütwerk von Respawn Entertainment
Die Mitglieder von Respawn bestehen größtenteils aus Ex-Infinity-Ward-Angestellten. Ihr erstes eigenes Spiel lässt aber noch auf sich warten.

ABERGLAUBE | In der Spielwelt von **Risen 2** hausen auch einige große Monster wie dieser Leviathan, der von NPCs mit dem Klabautermann verwechselt wird.

Risen 2: Dark Waters

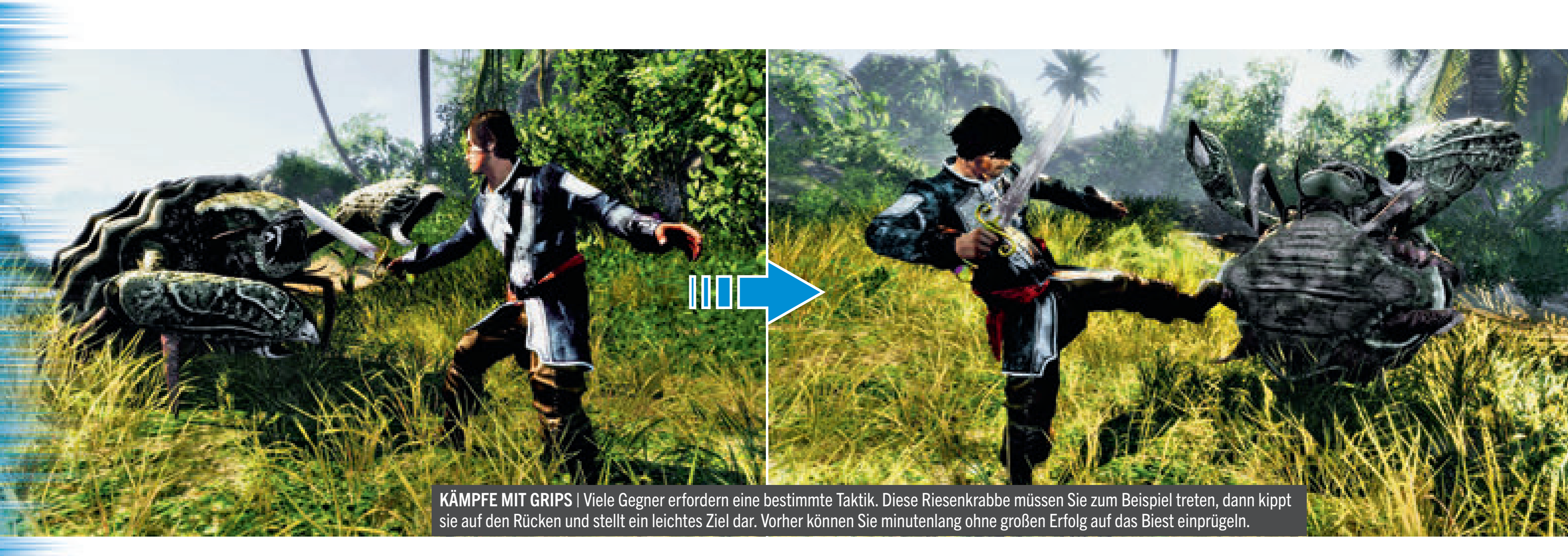
Von: Sebastian Weber

Es gibt neue Details zum Piratenrollenspiel – Kampfsystem, eigenes Schiff und Begleiter im Fokus.

In der PC-Games-Ausgabe 03/11 stellten wir Ihnen Piranha Bytes' neues Rollenspiel **Risen 2: Dark Waters** (der Untertitel ist neu) erstmals vor. Damals blieben ein paar Fragen offen, etwa ob der Held ein eigenes Schiff besitzt. Ende Mai lud uns Publisher Koch Media nach Planegg bei München ein, wo uns der Entwickler Björn Pankratz von Piranha Bytes der E3 vorgriff und uns die Neuerungen von **Risen 2** vorführte.

Zunächst die Handlung noch einmal kurz zusammengefasst: Obwohl der namenlose Held in **Risen** einen der Titanen und den Inquisitor besiegt hat, ist die Welt nicht gerettet. Die restlichen Titanen überrennen diese, die Menschheit hat sich an wenige sichere Orte zurückgezogen. An solch einem erwacht der Held zu Beginn des Abenteuers – volltrunken, denn er ist zum Säufer geworden. Außerdem hat er sich der gesetzestreuen Fraktion, der Inquisition, angeschlossen. Kurz nach Beginn des Abenteuers muss der Kerl in einer ersten Aufgabe am Strand helfen, Schiffbrüchige zu bergen. Seit die Titanen wüten, versenken nämlich Seeungeheuer eine Schaluppe nach der anderen. Dort treffen Sie Patty wieder, die Piratenbraut, die Sie vielleicht aus dem Vorgänger kennen. Mit ihr machen Sie sich auf, ihren Vater Stahlbart zu finden. Dieser kann angeblich einen Anhaltspunkt liefern, wie die Welt zu retten ist.

Da Piranha Bytes das Geschehen von **Risen 2** aus dem Fantasy-Mittelalter des Vorgängers in die Welt der Piraten verlegt, verteilt sich die Spielwelt auf mehrere Inseln – die zusammen angeblich annähernd so groß sind wie **Gothic 3**. Zwischen



KÄMPFE MIT GRIPS | Viele Gegner erfordern eine bestimmte Taktik. Diese Riesenkrabbe müssen Sie zum Beispiel treten, dann kippt sie auf den Rücken und stellt ein leichtes Ziel dar. Vorher können Sie minutenlang ohne großen Erfolg auf das Biest einprügeln.

PIRANHA-BYTES-TYPISCH | Mit Ihrem Schiff dürfen Sie umherfahren, wie Sie möchten. Doch Vorsicht: Auf mancher Insel warten Monster, die zu stark für Ihren Helden sein könnten.

den Gebieten reisen Sie per Schiff umher. Unsere Vermutungen, dass Sie sogar ein eigenes Schiff kommandieren können, bestätigte Björn Pankratz. Sobald Sie sich den Piraten angeschlossen haben, erlangen Sie einen eigenen Kahn, mit dem Sie umherschippern dürfen. Patty arbeitet darauf als Ihre Navigatorin. Sie werden auch weitere Crew-Mitglieder anheuern. Die Kerle unterscheiden sich allesamt, denn je nachdem, von welcher der vermutlich drei Fraktionen (bisher wurden nur zwei vorgestellt) die Typen stammen, sind sie unterschiedlich ausgebildet. Und obwohl **Risen 2** keine Schiffskämpfe und Plünderungen bietet, erfüllen Ihre Mitstreiter während des Abenteuers eine Aufgabe: Denn einer von ihnen kann Sie auf Ihren Streifzügen auf den Inseln begleiten. Sobald Sie also an einem Eiland anlegen, dürfen Sie sich Ihren Lieblingspiraten aussuchen und mit diesem losziehen – Solo-Spieler dürfen auf diese Option verzichten.

Ihr Begleiter unterstützt Sie im Kampf, mischt sich aber auch in Entscheidungen und Dialoge ein. Ein weiterer Vorteil der Helferlein: Sollten Sie im Duell gegen menschliche Gegner zu Boden gehen, kann Ihr KI-Unterstützer Sie retten, sofern alle anderen Widersacher besiegt sind – Monster dagegen bringen Ihren Helden um. Sie brauchen sich um Ihren Mitstreiter aber keine Sorgen zu machen: Geht Ihr Handlanger zu Boden, rappelt er sich stets wieder auf, sobald der Kampf vorbei ist. Einziger Nachteil der Crew: Sie dürfen die Jungs und Mädels nicht ausrüsten oder ihre Charakterwerte verändern, diese geben die Entwickler strikt vor.

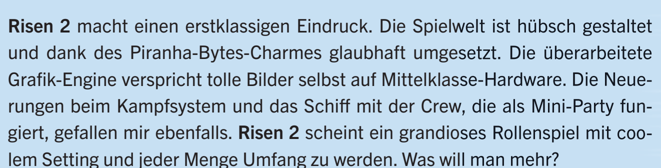
Die oben genannten Kämpfe hat Piranha Bytes im Vergleich zum Vorgänger **Risen** ebenfalls verändert. Zum einen wirken die Bewegungen der Charaktere beim Fechten nun viel flüssiger, da die Entwickler ein neues, besseres Animationssystem verwenden. Zum anderen stehen Ihnen viel mehr Tricks zur Verfügung. Sie können Ihren Gegnern Sand in die Augen werfen, um sie kurz zu täuschen. Oder aber einen trainierten Papagei losschicken, der um den Kopf des Widersachers flattert und diesen ablenkt. Außerdem gibt es nun Schusswaffen. Wenn Sie mit diesen zielen, erscheint ein Fadenkreuz auf dem Bildschirm und **Risen 2** spielt sich plötzlich wie ein Third-Person-Shooter. Tolle Neuerungen, die gut zum Piraten-Setting passen. Dazu kommt eine wunderbar stimmige und deutlich verbesserte Grafik. Jetzt darf sich Piranha Bytes mit all den Inhalten und der riesigen Spielwelt nur nicht übernehmen wie seinerzeit bei **Gothic 3**, denn es wäre zu schade, wenn **Risen 2** im Bug-Desaster enden würde. Aber keine Bange: Die Jungs haben ja noch viel Zeit. ❑



BALLERMANN | Schusswaffen sind eine Neuerung in **Risen 2**. Sie können als Zweitwaffe oder wie hier als Hauptwaffe genutzt werden.

EINSCHÄTZUNG

Sebastian Weber



Risen 2 macht einen erstklassigen Eindruck. Die Spielwelt ist hübsch gestaltet und dank des Piranha-Bytes-Charmes glaubhaft umgesetzt. Die überarbeitete Grafik-Engine verspricht tolle Bilder selbst auf Mittelklasse-Hardware. Die Neuerungen beim Kampfsystem und das Schiff mit der Crew, die als Mini-Party fungiert, gefallen mir ebenfalls. **Risen 2** scheint ein grandioses Rollenspiel mit coolem Setting und jeder Menge Umfang zu werden. Was will man mehr?

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Piranha Bytes
PUBLISHER: Koch Media/Deep Silver
TERMIN: 2012



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

„Piranha Bytes geht ein paar riskante Neuerungen ein, die sich aber toll anhören. Hoffentlich sind sie gut umgesetzt."

RÜCKKEHR | Bekannte Charaktere wie Kaidan oder Liara sind wieder Teil von Shepards Team.

TRAILER AUF E3-DVD · TOP-GRAFIK · BEWÄHRTE QUALITÄT

Mass Effect 3

Von: Felix Schütz

Biowares Sci-Fi-Epos bekommt ein großes Finale – und noch mehr Action.



Obwohl **Mass Effect 3** keine Überraschung mehr darstellt, sticht es doch als ein E3-Highlight heraus. Kein Wunder: Auf der Messe präsentierte Bioware mitreißende Szenen, die auch aus einem guten Action-Titel stammen könnten. Trotzdem soll **Mass Effect 3** im Kern ein Rollenspiel voller dramatischer Entscheidungen bleiben – alles andere wäre auch eine Enttäuschung für die Fans.

Schon immer war Mass Effect als Trilogie geplant. Nun soll der dritte Teil die Geschichte um Commander Shepard und seinen verzweifelten Kampf gegen die Reaper, eine Rasse von Maschinenwesen, zu einem Ende bringen. Schon früh im Spiel fällt die Reaper-Flotte über die Erde her – die Ausrottung der Menschheit beginnt. Shepard, der sich gerade noch in einer Anhörung verteidigen musste, kämpft sich in der E3-Demo sehenswert durch die tobende Schlacht: Am Himmel zischen Raumschiffe vorbei, Gebäude stürzen ein, Zerstörung allerortens – **Mass Effect** sah nie besser aus. Shepards Ziel: Sein Schiff, die Normandy, erreichen und dann nichts wie weg von der Erde und Hilfe holen! Denn ohne die Unterstützung anderer Völker ist der Planet verloren. Um das Chaos perfekt zu machen, wird Shepard obendrein von dem bekannten Illusive Man und seiner Organisation Cerberus gejagt.

Wie gewohnt darf man einen Speicherstand aus dem Vorgängerspiel importieren. Anders als in **Mass Effect 2**, das in dieser Hinsicht leider enttäuschte, sollen sich die früheren Taten aber diesmal spürbar auswirken. Die Entscheidungen aus den ersten beiden Teilen haben laut Bioware auch großen Einfluss auf das Finale, es wird in **Mass Effect 3** also wieder verschiedene, teils tragische Endsequenzen geben. Um die Geschichte zu einem guten Ende zu führen, muss Shepard erneut ein treues Team um sich versammeln, das aber kleiner ausfallen wird als im Vorgänger. Dafür verspricht Bioware tiefer gehende Beziehungen und mehr Interaktion mit den Figuren, auch Romanzen sind wieder möglich. Viele alte Bekannte melden sich zurück: Aus **Mass Effect 1** sind unter anderem Kaidan Alenko, Ashley Williams und Liara T'Soni wieder mit dabei, andere Begleiter aus den Vorgängerspielen tauchen außerdem als Nebencharaktere auf – insofern sie denn noch leben, immerhin konnten viele Kameraden im zweiten Teil draufgehen!

Auch in Mass Effect 3 nehmen die Kämpfe viel Spielzeit ein. Shepard ist stets mit zwei Teammitgliedern unterwegs, die selbstständig agieren, sich aber auch über simple Befehle lenken lassen. Geballert wird wie gewohnt in der Verfolgeransicht, allerdings hat Bioware hier viele Details verbessert: Shepard bewegt sich nun deutlich flotter, beherrscht Seitwärtsrollen und springt lässig über Hindernisse und Deckungen, die diesmal glaubhafter in den Levels verteilt sein sollen. Neue Waffen, Spezialkräfte und Handgranaten bringen mehr Abwechslung


FEUER FREI | Bioware hat auf der diesjährigen E3 fast ausschießlich Actionszenen präsentiert.


MONSTER | Die bekannten Reaper-Husks verhalten sich nun aggressiver und werden durch neue, bewaffnete Kreaturen ergänzt.

MÄCHTIG | Shepards neue Omni-Klinge in Aktion: Die Waffe entsteht per Omni-Tool direkt an seinem Arm.




TAKTIK | Manche Gegner haben Trefferzonen – beispielsweise kann Shepard einfach den Piloten aus dem Cockpit schießen, anstatt den gesamten Kampfroboter zu bezwingen.

in das Geballer und auch der Nahkampf hat an Bedeutung gewonnen: Shepard setzt beispielsweise eine brandneue Omni-Klinge ein, die er mit cool animierten Finishing Moves in seinen Gegnern versenkt. Auch die Gegner haben dazugelernt und rücken nun beispielsweise mit gepanzerten Schilden an. Bioware zeigte außerdem eine prima inszenierte Sequenz, in der Shepard wie wild mit einem Geschützturm auf einen riesigen Reaper ballert – so viel Action hätte man selbst von einem **Mass Effect**-Spiel nicht erwartet.

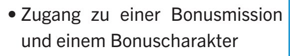
Trotzdem verspricht Bioware wieder etwas mehr Rollenspielelemente als im zweiten Teil der Reihe. So wird es möglich sein, Shepard und sein Team detailreicher auszustatten: Waffen lassen sich etwa über ein neues Menü mit mehreren Bauteilen modifizieren und an die eigene Spielweise anpassen. Auch das Talentsystem gewinnt an Tiefe – zwar gibt es immer noch weniger Fähigkeiten als im ersten **Mass Effect**, allerdings lassen die sich zumindest für Shepard in mehreren, zusätzlichen Kategorien individualisieren. Ob das unbeliebte Ressourcen-Sammeln des Vorgängerspiels wieder zum Einsatz kommt, steht noch nicht fest, allerdings hat Bioware hier bereits Änderungen angedeutet. So oder so: Dass **Mass Effect 3** ein episches und hochspannendes Erlebnis wird, dürfte nach dieser E3-Präsentation niemand mehr bezweifeln. ❑

DIE COLLECTOR'S EDITION

Ganze neun Monate vor Release hat Bioware bereits die Inhalte der Collector's Edition von Mass Effect 3 vorgestellt. Der Preis: 75 Euro.

Die N7 Collector's Edition enthält:

- Spiel in solider Steelbook-Verpackung mit Shepard-Motiv
- Gebundenes Artbook (70 Seiten)
- N7-Aufnäher
- Lithograph-Druck (ca. 10 x 15 cm) mit Normandy-Motiv
- Soundtrack mit exklusiven Musikstücken aus dem Spiel
- **Mass Effect** Dark Horse Comic
- Zugang zu einer Bonusmission und einem Bonuscharakter
- N7 Arsenal Pack: Extra-Waffen, Outfits für die Teammitglieder und N7-Hoodie für Commander Shepard

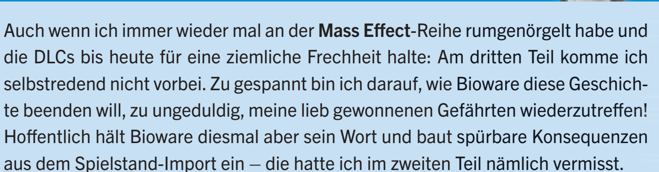


EINSCHÄTZUNG

Felix Schütz

Auch wenn ich immer wieder mal an der **Mass Effect**-Reihe rumgenörgelt habe und die DLCs bis heute für eine ziemliche Frechheit halte: Am dritten Teil komme ich selbstredend nicht vorbei. Zu gespannt bin ich darauf, wie Bioware diese Geschichte beenden will, zu ungeduldig, meine lieb gewonnenen Gefährten wiederzutreffen! Hoffentlich hält Bioware diesmal aber sein Wort und baut spürbare Konsequenzen aus dem Spielstand-Import ein – die hatte ich im zweiten Teil nämlich vermisst.

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Bioware
TERMIN: 8. März 2012





MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Satte Action, dramatische Story – wenn Bioware diesmal alle Register zieht, erwartet uns der Höhepunkt der Reihe!



▲ **SCHNELLES VEHIKEL** | Mit diesem Fahrzeug brausten wir über die sandigen Dünen des Planeten Tatooine, der **Star Wars**-Fans bekannt sein dürfte.

◀ **GEWALTIGE FEUERKRAFT** | Als Soldat verfügen Sie über einen Begleiter (rechts) und dürfen schwere Schusswaffen ins Feld führen.







Star Wars: The Old Republic

Von: Wolfgang Fischer

Bioware macht Ernst – die spielbare Fassung des Online-RPGs machte einen sehr fertigen Eindruck!

Bevor wir das Online-RPG auf der Messe spielen durften, mussten wir zuvor gleich zwei Präsentationen über uns ergehen lassen. In der ersten hauten uns die Entwickler ihre Philosophie hinter **The Old Republic** und jede Menge Fakten um die Ohren, bevor sie uns mit dem neuen Trailer verwöhnten. Die zweite Präsentation war eine Crashkurs-Einführung in die Charakterklassen des Spiels und ihre jeweiligen Stärken.

Die Spiel-Session begann mit einem fürchterlichen Dilemma: Spielen wir Republik oder Imperium, Startgebiet oder High-Level-Gameplay? Wir entschieden uns für eine Kurzkarriere als Imperialer Agent der Stufe 26. Schließlich wollten wir den bisher noch nicht gezeigten Planeten Tatooine erforschen, der für Helden einer höheren Spielstufe gedacht ist. Wie jede der acht Klassen in **The Old Republic** bietet auch der Imperiale Agent zwei Spezialisierungen (Scharfschütze und Saboteur), die wir im Rahmen derselben Quest antesten durften. Die Aufgabe, die wir an einem Missions-Terminal erhielten, hörte sich einfach an: „Reise nach Südosten, nimm einem der Sandleute einen Kompass ab und finde damit einen vermissten Sith-Lord." Kurz noch Stärkungszauber (Buffs) anwenden, einen kampfstarken ständigen Begleiter herbeiholen und schon ging's los. Mit unserem Sand Speeder brausten wir über die Dünen, vermieden den Kontakt mit umherstreifenden Bestien und gelangten schließlich zum Zielbereich. Schnell hatten wir den richtigen Sandmann gefunden, den Kompass erbeutet und damit den vermissten Sith in einer Höhle lokalisiert. Hier zeigten sich dann die gravierenden Unterschiede zwischen den beiden Agenten-Spezialisierungen. Während wir mit dem Saboteur im Schleichmodus viele Gegner umgehen konnten, mussten wir uns mit dem Scharfschützen komplett durchballern. Dies funktionierte dank dessen starker Angriffsfähigkeiten gut, kostete aber deutlich mehr Zeit. Beim Sith Lord angekommen, durften wir uns nicht nur an der erstklassig vertonten Zwischensequenz erfreuen, sondern mussten auch eine moralische Entscheidung treffen. Hier endete unsere zu kurze Anspielsession leider. ❑

EINSCHÄTZUNG

Wolfgang „Saboteur" Fischer

Bioware erfindet mit **The Old Republic** das Online-RPG-Genre nicht neu. Quests, Kämpfe, Spielmechaniken und Benutzeroberfläche werden Kennern von **WoW** und Konsorten durchaus bekannt vorkommen. Aber das ist ja nicht zwingend eine schlechte Sache. Darüber hinaus bietet **The Old Republic** viele Besonderheiten wie Komplettvertonung, einen starken Fokus auf die Story, moralische Entscheidungen und nicht zuletzt die mächtige **Star Wars**-Lizenz. Besonders beeindruckend fand ich, dass die von mir angespielte Agenten-Spezialisierung richtig Spaß machte, obwohl es sich dabei nicht um eine der lichtschwertschwingenden Klassen handelt.

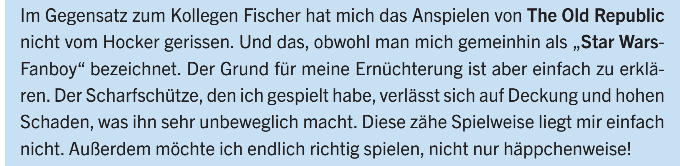


MESSE-EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Biowares Online-Rollenspiel-Juwel macht tolle Fortschritte und war ganz klar eines der Highlights der Messe!

EINSCHÄTZUNG

Robert „Scharfschütze" Horn



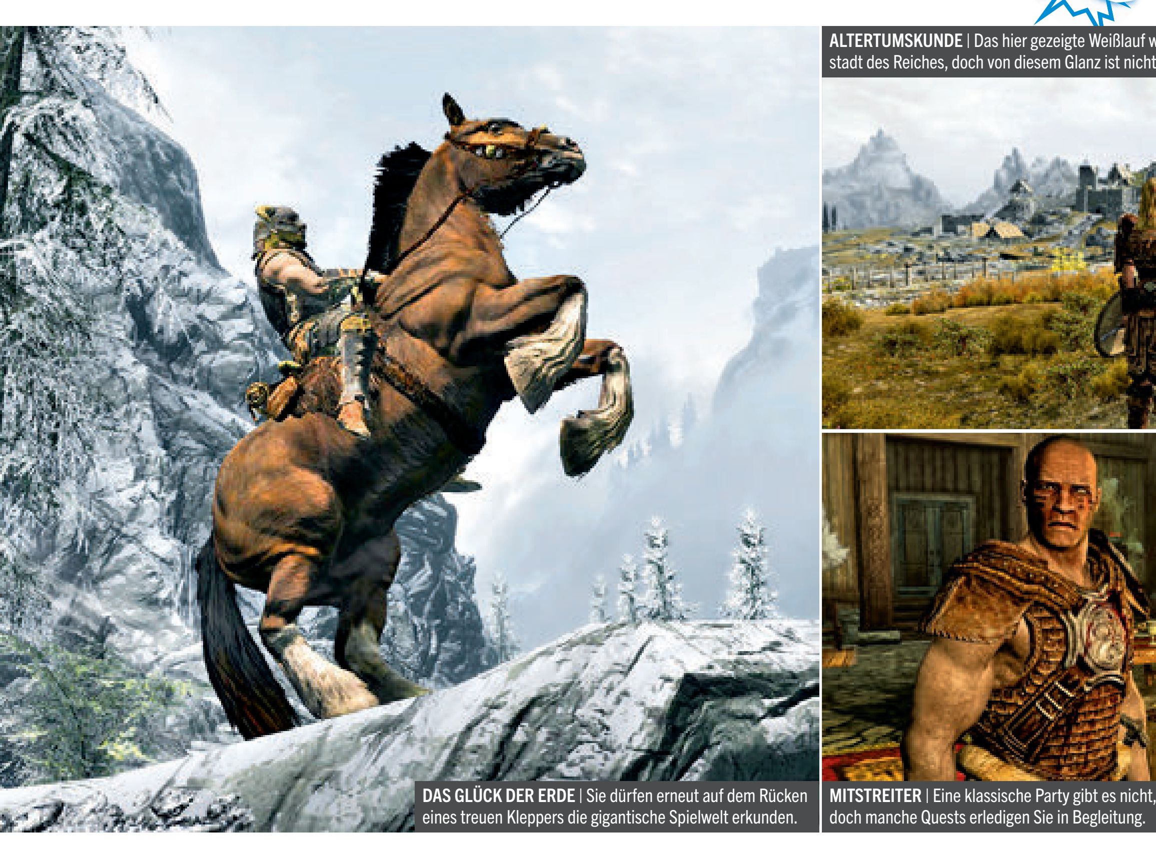
Im Gegensatz zum Kollegen Fischer hat mich das Anspielen von **The Old Republic** nicht vom Hocker gerissen. Und das, obwohl man mich gemeinhin als „**Star Wars**-Fanboy" bezeichnet. Der Grund für meine Ernüchterung ist aber einfach zu erklären. Der Scharfschütze, den ich gespielt habe, verlässt sich auf Deckung und hohen Schaden, was ihn sehr unbeweglich macht. Diese zähe Spielweise liegt mir einfach nicht. Außerdem möchte ich endlich richtig spielen, nicht nur häppchenweise!

GENRE: Online-Rollenspiel
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Lucas Arts
TERMIN: Noch nicht bekannt



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Solides, aber unspektakuläres Gameplay. Dafür werden Story und moralische Entscheidungen top!


DAS GLÜCK DER ERDE | Sie dürfen erneut auf dem Rücken eines treuen Kleppers die gigantische Spielwelt erkunden.


ALTERTUMSKUNDE | Das hier gezeigte Weißlauf war einst Hauptstadt des Reiches, doch von diesem Glanz ist nicht mehr viel übrig.

MITSTREITER | Eine klassische Party gibt es nicht, doch manche Quests erledigen Sie in Begleitung.

The Elder Scrolls 5: Skyrim







Bethesdas Motto für die E3 2011: überzeugend statt überraschend.

Von: Christoph Schuster

Mammuts traben grasend über die Weide, Riesen stapfen gemütlich nebenher. Die beiden gewaltigen Säuger leben in Eintracht, wie Schafherden und ihre Hirten. Was für ein Idyll, was für eine Atmosphäre – streckenweise lädt **Skyrim** zum Schwelgen ein. Doch im Präsentationsraum sitzt eine Horde Spieler und die erwartet Action und Kämpfe statt Träumerei.

Der Präsentator weiß um die Wünsche seines Publikums, zieht per Knopfdruck eine Axt und stürzt sich auf eines der Mammuts. Sofort schlägt die Stimmung um: Die Herde prescht panisch auseinander, Riesen stürzen herbei, um den Aggressor auszuschalten. Es folgt ein heftiger Schlagabtausch, der allerdings jäh unterbrochen wird: Ein Dritter drängt sich zwischen die Streithammel. Er ergreift einen der Riesen, hebt ihn in die Lüfte wie ein Adler eine Feldmaus und lässt ihn nach kurzem Flug aus tödlicher Höhe fallen. Die anderen Riesen ergreifen die Flucht, denn die Spitze der Nahrungskette hat das Feld betreten: ein Drache. Majestätisch zieht er eine Runde, wechselt dann in den Sinkflug, um seinen Feueratem über die Ebene zu ergießen. Der Protagonist beschwört im Gegenzug ein Gewitter, Blitze zucken auf die Flugechse herab. Das verwundete Biest landet und lässt sofort seine mächtigen Kiefer Richtung Pixelheld schnappen. Der folgende Kampf ist hart und als das Flammen spuckende Ungetüm schließlich fällt, atmet die Menge im Saal erleichtert auf. Gänsehaut. Begeisterung.

Abgesehen von diesem Spielabschnitt zeigte Bethesda auf der E3 nur Bekanntes. PC Games erlebte diese Live-Präsentation bereits vor einigen Wochen auf einem Bethesda-Event in Utah. Damals konnten wir uns einen ausführlicheren Eindruck vom Spiel verschaffen, den wir Ihnen in der exklusiven Titelstory in Ausgabe 05/2011 vermittelten.

Ein paar Neuigkeiten gibt es aber doch. Beispielsweise war vor zwei Monaten noch unklar, ob der Spieler Reittiere nutzen kann. In der E3-Demo schnappte sich der Vorführer kurzerhand ein Pferd und ritt damit durchs Gebirge. Fein, das wäre geklärt – auch wenn Animationen und Verhalten der Klepper nicht ganz an die realitätsnahen Huftiere aus dem Westernhit **Red Dead Redemption** herankamen.

Auch die Vergleichsfuktion, die Produzent Todd Howard uns in Utah versprach, fehlte noch und das Inventar passte mit seiner sterilen Oberfläche nicht so recht zur sonst so stimmigen Präsentation.

Zu guter Letzt gab es auf unsere Nachfrage hin kurze Infos zu den Fraktionen: Die in **Oblivion** beliebten Gilden sind in Form der Diebesgemeinschaft, der Kriegergenossenschaft und der Magier von Winterfeste erneut vertreten. Näheres dazu sowie ein erstes Hands-on erwarten wir in den nächsten Wochen. ❑

EINSCHÄTZUNG

Christoph Schuster



Ich hätte mir mehr Informationen gewünscht, insbesondere zu den Gilden und Fraktionen. Das auf der E3 gezeigte Material stimmte schließlich zu 90 % mit dem überein, was ich vorher bereits zu sehen bekommen hatte. Dennoch vertraue ich dem Studio. Bethesda lieferte mit seinen letzten drei Titeln drei Spiele des Jahres ab und wer **Skyrim** live in Aktion erlebte, verließ den Präsentationsraum mit runtergeklappter Kinnlade. Ich bin mir sicher: **Skyrim** wird eine Macht im umkämpften Spielejahr 2011!

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Bethesda
ENTWICKLER: Bethesda Softworks
TERMIN: 11. November 2011



ÜBERRAGEND

Eines der absoluten Messe-Highlights – auf der Suche nach dem Spiel des Jahres kommt niemand hieran vorbei!

▲ **VERTRAUT** | Runic lässt das Spielprinzip des Vorgängers unangetastet, fügt aber viel mehr Inhalte und Details hinzu. Beispielsweise gibt's nun auch schicke Rüstungssets, wie man sie aus **Diablo 2** kennt.

▼ **FRISCHLUFT** | Anders als im ersten **Torchlight** ist der Spieler nun auch in einer weitläufigen, zufallsgenerierten Oberwelt unterwegs. Der bunte, comichafte Grafikstil kommt hier gut zur Geltung.



Torchlight 2

Dass Runic Games ein Händchen für Action-Rollenspiele hat, ist kein Wunder – immerhin wurde das Studio von den **Diablo**-Erfindern gegründet! Ihr Erstlingswerk **Torchlight** schlug daher in die gleiche Kerbe, die Spieler dankten es mit tollen Verkaufszahlen. **Torchlight 2** soll die wenigen Schwächen des ersten Teils ausbügeln und dabei deutlich größer ausfallen. Auf der E3 präsentierte Runic die dritte von vier spielbaren Klassen, den Berserker, der seinem Namen alle Ehre macht: Mit Klauenwaffen geht er brutal auf seine Feinde los, außerdem beschwört er die Geister von Tieren und Fabelwesen zur Hilfe. Runic zeigte auch nochmal die neuen Außengebiete, die per Zufallsgenerator angeordnet werden: Diese Levels fallen bis zu drei Mal größer aus als ein Dungeon des Vorgängers und sollen deutlich mehr Quests und Bosskämpfe bieten. **Torchlight**-Fans freuen sich vor allem über den Koop-Modus, der es erlaubt, das gesamte Abenteuer mit Freunden zu bestreiten – sowohl klassisch im LAN als auch online, wobei Runic hierzu ein kostenfreies Matchmaking-System bereitstellt. Auch sind umfangreiche Modding-Tools angekündigt, die sich laut Runic aber eher an erfahrene Anwender richten. Prima: Das Spiel soll hierzulande auch komplett lokalisiert erscheinen – die Adventure-Profis von Daedalic (**The Whispered World**) werden die Übersetzungsarbeit stemmen. Und noch eine gute Nachricht für Sparfüchse: Das Spiel wird ähnlich günstig wie sein Vorgänger werden – und der kostet gerade mal 15 Euro! ❑

ENTWICKLER: Runic Games **TERMIN:** 2011



MESSE-EINDRUCK

Runic setzt auf Bewährtes, stopft aber massig Inhalte und einen Koop-Modus dazu. Prima!

SEHR GUT



Dungeons & Dragons: Neverwinter

Mit seinem letzten Titel **Star Trek Online** hatte sich das MMO-Entwicklerstudio Cryptic (**City of Heroes**, **Champions Online**) nicht gerade mit Ruhm bekleckert. **Dungeons & Dragons: Neverwinter**, das bereits im Herbst vergangenen Jahres angekündigt wurde, soll nun zeigen, dass Cryptic es noch drauf hat, Spiele mit Hit-Potenzial zu entwickeln.

Das Gameplay des kooperativen Online-Rollenspiels soll sich laut Entwickler deutlich von dem klassischer **Dungeons & Dragons**-Rollenspiele, wie beispielsweise **Neverwinter Nights** oder **Baldur's Gate**, unterscheiden.

So wird es in **Neverwinter** etwa nicht möglich sein, Kämpfe zu pausieren. Dennoch sollen die Auseinandersetzungen taktisch anspruchsvoll ausfallen. Befürchtungen, **Neverwinter** könnte ein reines „Tot-Klick"-MMO werden, teilen wir also nicht. Zumal es auch die Möglichkeit geben wird, Mods für das Spiel zu erstellen. Diese Tatsache wird sich nicht nur positiv auf die Abwechslung im Spiel auswirken, sondern erinnert auch an die – zumindest geistigen – Vorgänger aus dem **D&D**-Universum. Informationen über Bezahlmodell und Erscheinungstermin sind noch nicht verfügbar. Interessant ist jedoch, dass sich Entwickler Cryptic von seinem langjährigen Eigentümer Atari getrennt hat und nun dem chinesischen Publisher und Entwickler Perfect World gehört. Die Vertriebsrechte für **Neverwinter** bleiben jedoch bei Atari. ❑

ENTWICKLER: Cryptic **TERMIN:** noch nicht bekannt

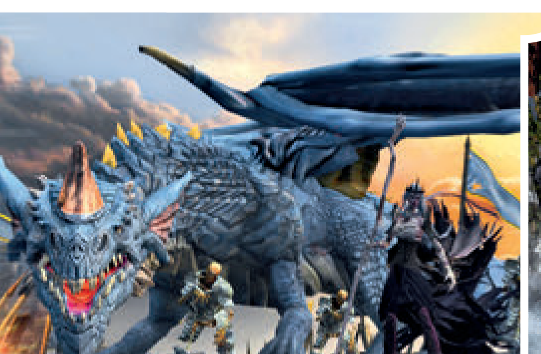
MESSE-EINDRUCK

Vom Spiel bekamen wir außer dem umfangreichen Editor leider nichts zu sehen. Aber der rockt!









LINDWURM | **Neverwinter** wäre kein echtes **Dungeons & Dragons**-Spiel, wenn keine riesigen und gefährlichen Drachen darin vorkommen würden.



LICHTBLICK | Die bisher veröffentlichten Bilder zeigen eine durchaus schicke Grafik mit tollen Lichteffekten.



TREFFSICHER | In der Welt von **Neverwinter** treffen Sie auch auf untote Bogenschützen.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Beim ihrem ersten großen Rollenspiel überlassen die Entwickler von Big Huge Games nichts dem Zufall: Ein Bestseller-Autor schreibt die Story, um das Gameplay kümmert sich der Lead Designer der letzten beiden **Elder Scrolls**-Spiele und die Gestaltung übernimmt Comic-Zeichner Todd McFarlane. Das Ergebnis dieser Zusammenarbeit hinterließ bei einer Präsentation hinter verschlossenen Türen einen erstklassigen Eindruck. **Reckoning** ist ein Rollenspiel mit epischen Ausmaßen, vielen innovativen Ideen und einem äußerst actionorientierten Kampfssytem. Für das zuletzt Genannte standen zweifellos Konsolen-Actiontitel wie **God of War 3** oder **Dante's Inferno** Pate. Wie gut diese Kämpfe auf dem PC funktionieren werden, lässt sich leider noch nicht sagen. Auf der Messe wurde der Titel nur auf Xbox 360 gezeigt. Die Kampfszenen sahen dennoch jetzt schon beeindruckend aus – unabhängig davon, ob die Gegner mit Waffengewalt oder Magie ins Jenseits befördert wurden.

Besonders stolz sind die Entwickler auf ihr Charakterentwicklungssystem, das eng mit der Story gekoppelt ist. Als Held ohne Vergangenheit sind Sie ein unbeschriebenes Blatt. **Reckoning** zwingt Sie auch nicht, zu Beginn des Spiels eine Charakterklasse zu wählen. Ob ihr Held Magier, Krieger, Schurke oder eine Mischklasse aus allen dreien wird, bestimmen Sie durch Ihr Spielverhalten. Die knapp 20 Minuten lange Präsentation machte eines klar: Die Entwickler wissen genau, was gute Spiele ausmacht und versuchen all das bei **Reckoning** auch wirklich umzusetzen. ❑

ABGEDREHTER STIL | Für das Design der stimmungsvollen Fantasy-Welt von **Reckoning** zeichnet die Comic-Legende Todd McFarlane verantwortlich.

ENTWICKLER: Big Huge Games **TERMIN:** 1. Quartal 2012

MESSE-EINDRUCK

Riesig groß, hübsch und bis ins Letzte durchdacht: ein echter Rollenspiel-Geheimtipp!

SEHR GUT





Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden

Endlich wieder in Tolkiens Fantasy-Welt eintauchen! Mit Vorfreude begaben wir uns an den E3-Stand von Warner – und wurden prompt enttäuscht! Die spielbare Xbox-360-Fassung des Action-Rollenspiels lief leider alles andere als stabil und so dauerte es knapp zehn Minuten, bis wir uns mit zwei englischen Pressekollegen in eine Koop-Mission stürzen durften.

Was das Gameplay angeht, macht **Der Krieg im Norden** einen ordentlichen Eindruck. Je nachdem, für welche Klasse man sich entscheidet (Zwergenkrieger, Elfenbogenschütze oder Menschenmagierin), stehen diverse Fähigkeiten zur Verfügung, um Saurons Schergen aus dem Verkehr zu ziehen. Gelegenheit, diese Stärken der jeweiligen Charaktere auszuprobieren, gab es in der kurzen Anspiel-Session reichlich. Auch als unorganisierte Gefährtengruppe gelang es uns, in wenigen Minuten Dutzende Orks auszuschalten.

Ob es nun an den beschränkten technischen Möglichkeiten der Xbox 360 oder am eher unspektakulären Level lag – die Grafik von **Der Krieg im Norden** hat uns überhaupt nicht vom Hocker gehauen. Hier besteht noch Nachbesserungsbedarf! ❑

KEIN UNGLEICHER KAMPF | Trolle sind auch im neuen **Herr der Ringe**-Spiel harte Gegner, aber selbst im Alleingang nicht unbesiegbar.

ENTWICKLER: Snowblind Studios **TERMIN:** 4. Quartal

MESSE-EINDRUCK

Ambitioniertes Koop-RPG mit starker Lizenz – in Sachen Gameplay nur ok und technisch mau

OKAY





VERMISST

Auch in diesem Jahr gab es Spiele, die sich entgegen den Erwartungen von Fans und Presse doch kein Stelldichein auf der wichtigsten Spielemesse des Jahres gaben.

■ Demonicon

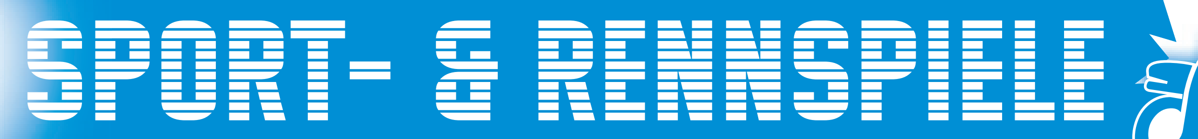
Es ist ruhig um das Action-Rollenspiel **Das Schwarze Auge: Demonicon** geworden. Auch auf der E3 haben wir den Titel vergeblich gesucht. Publisher Kalypso will allerdings auf der Gamescom im August die Geheimniskrämerei beenden und erstmals eine spielbare Version vorstellen. **Demonicon** wird von den Noumena Studios in Berlin für PC und Xbox 360 entwickelt und soll 2012 erscheinen.

■ Diablo 3

Blizzard hielt sich von der diesjährigen E3 fern. Die Kalifornier sind derzeit nämlich damit beschäftigt, die Beta von **Diablo 3** für den Start im dritten Quartal 2011 vorzubereiten. Neue Enthüllungen von Blizzard sind erst zur Blizzcon-Messe im Oktober 2011 zu erwarten – vielleicht wird dann auch endlich ein Release-Termin genannt, denn immerhin will Blizzard das Spiel noch in diesem Jahr fertigstellen.



IM WANDEL | **Diablo 3** befindet sich bei Blizzard bereits im internen Betatest. Aufgrund des ersten Feedbacks der Tester haben die Entwickler das Zauberstein-System (Charms) entfernt.





FEUER FREI! | Explosionen, Zerstörung und krachende Action – kein Wunder, dass sich Black Box die **Battlefield 3**-Engine für sein neues Rennspiel sicherte.

Need for Speed: The Run

Von: Christoph Schuster

Actionfilm und Rennspiel – kommt da zusammen, was zusammengehört?

Von San Francisco über Las Vegas, Iowa, Chicago und Philadelphia bis New York: einmal quer durch die USA den Glanz der Metropolen, den Staub der Canyons und die verschneiten Gipfel der Gebirge genießen. Diese erweiterte Form der legendären Route 66 gehört zu den Traumstrecken vieler Autofahrer und Biker. Zeit zum Genießen möchte EA Black Box Ihnen aber keine geben, im neuesten **Need for Speed**-Ableger **The Run** absolvieren Sie diesen transamerikanischen Marathon unter enormem Zeitdruck.

Der Protagonist Jack nimmt an diesem spektakulären Rennen teil, seine Gründe sind persönlicher Natur. Damit bewegen sich die Entwickler weg von ihren früheren Proll-Geschichten, die meist von leicht bekleideten, drittklassigen Schauspielerinnen präsentiert wurden. Mehr Handlung, mehr Emotion und vor allem mehr Action soll **The Run** den Fans der Reihe bescheren.

Außer mit den Kontrahenten auf der Piste schlagen Sie sich mit weiteren Problemen herum. Die Polizei etwa möchte die illegale Raserei mit allen Mitteln stoppen. Im Dunstkreis von **Most Wanted** und **Undercover** gebärdet sich **The Run** also als typisches **Need for Speed** aus dem Hause EA Black Box. Allerdings macht sich die



FUHRPARKWÄCHTER | Mit einer finalen Fahrzeugliste rechnen wir erst zur Gamescom, doch EA deutete bereits an, dass die Auswahl an Blechschüsseln etwa der von **Need for Speed: Hot Pursuit** entspricht.

BLAUES LICHT | Sie lenken in einigen Rennabschnitten auch wieder Streifenwagen, über besonderes Equipment wie Nagelbänder oder EMP-Schocks verfügen diese aber nach aktuellem Stand nicht.

RAUS AUS DEM AUTO!

Heavy Rain statt GTA – PC Games erklärt die neuen Zu-Fuß-Abschnitte und Action-Szenen von Need for Speed: The Run.

Statt den Spieler wie in **GTA 4** oder dem völlig misslungenen **Driver 3** frei herumlaufen zu lassen, bewegt sich der **The Run**-Protagonist Jack außerhalb seiner Benzinschleuder auf sehr eng abgesteckten Bahnen. Temporeiche Zwischensequenzen, gespickt mit sogenannten Quicktime-Events, sind EAs große Neuerung. Wer rechtzeitig die eingeblendeten Tasten drückt, kommt weiter. Immerhin machen diese Abschnitte nur etwa zehn Prozent des fertigen Spiels aus.

Grand Theft Polizeiauto: Unser Rennbolide wurde beschädigt, wir brauchen ein Ersatzgefährt. In einer Nebengasse findet Jack einen einsamen Ordnungshüter. Kurzerhand versucht er, diesen auszuschalten und an dessen Streifenwagen zu kommen. Jeder Tritt und Schlag setzt dabei einen korrekten Tastendruck voraus.

Quicktime-Treffer: Wer jeden eingeblendeten Knopf flink genug trifft, dem gelingt ein Bilderbuch-K.o. Wir staunen über die realitätsnahen Bewegungen und Gesichtsanimationen. Die Entwickler nutzen hier eine ähnliche Technik wie James Cameron in **Avatar** – eine Rechung, die aufgeht.

Zweite Chance: Um Sie nicht ständig abrupt aus dem Spielfluss zu reißen, führen versemmelte Quicktime-Events nicht immer zum sofortigen Aus. Oft resultieren Fehler in alternativen Szenen. Im Beispiel verhunzen wir einen Schlag und liefern uns eine Wrestling-Einlage mit dem Gesetzeshüter …

ERGEBNIS: Egal ob glattes Ausschalten oder riskantes Ringen, das Resultat bleibt das gleiche. Wir machen uns mit heulendem Motor und blinkendem Blaulicht davon. Doch das Spiel vergibt nicht endlos: Wer sich zu oft verdrückt, wird festgenommen oder stirbt sogar.

vergleichsweise lange Entwicklungszeit von drei Jahren positiv bemerkbar. Das Spiel läuft flüssig, das Fahrgefühl der Edelkarossen überzeugte uns beim Anspielen. Die Fahrphysik erscheint glaubwürdiger als in vergangenen Werken des Studios, aber ausreichend arcadig, um Manöver wie im Actionfilm zu ermöglichen.

Allgemein ließen sich die Entwickler von diversen Leinwand-Rasereien inspirieren, allen voran von der **Fast & Furious**-Serie. Kein Wunder, erfreut sich diese doch wachsender Beliebtheit und legte erst kürzlich mit Teil 5 Einspielergebnisse im dreistelligen Millionenbereich vor. Dementsprechend beschloss das **Need for Speed**-Team wohl: Wir haben zwar keinen Vin Diesel, aber unser Held Jack muss trotzdem mal raus aus seiner Karre. Statt dieses Unterfangen als **GTA**-Klon anzugehen (und wahrscheinlich in den Sand zu setzen), beschränkt man sich bei den Abschnitten außerhalb der Benzinschlucker aber auf simple Quicktime-Events.

Jack springt, rennt und prügelt sich durch spektakuläre Zwischensequenzen, während der Spieler auf diverse Tasten hämmert. Ob das die Innovation ist, die dem Rennspiel-Genre gefehlt hat? Wir bezweifeln es und fanden die ständig ins Renngeschehen eingreifenden Skripts beim Anspielen auf der E3-Messe eher störend. Die Entwickler geben daraufhin Entwarnung: Solche Abschnitte machen nur etwa zehn Prozent des Spielumfangs aus.

Wenigstens kann in diesen Passagen die Engine zeigen, was in ihr steckt. EA Black Box sicherte sich den mächtigen Schwedenmotor Frostbite 2.0 (bekannt aus **Battlefield 3**) als Grafiklieferant. Dazu kommen ungemein geschmeidige Animationen samt brillanter Mimik und Gestik. Während die Rennen nicht ganz das Grafikniveau von **Hot Pursuit** und **Shift 2** erreichen, lassen die Actionpassagen definitiv die Technik-Muskeln spielen.

Insgesamt weckt **The Run** gemischte Gefühle. Einen Knaller wie zuletzt Criterion liefert EA Black Box wohl nicht ab, aber ein Debakel der Marke **Undercover** bleibt Fans der Reihe erspart. Kurzzeitig zündet **The Run** auf jeden Fall – ob es zum Dauerbrenner reicht, erfahren wir in diesem Herbst. ❑



PFERDESTARK | Trotz aller Action bleibt **The Run** im Kern ein Rennspiel und liefert dementsprechend klassische Etappen mit Positionskämpfen. In der E3-Demo traten wir gegen drei Kontrahenten an.

EINSCHÄTZUNG

Christoph Schuster

Wie schwer muss es sein, ein derart abgegrastes Feld wie das Rennspielgenre im Jahrestakt neu zu beackern? Anstatt sich eine Pause zu gönnen, zieht EA aber lieber Neuerungen an den Haaren herbei. Klar, mehr Action scheint angesichts der erfolgreichen **Fast & Furious**-Filme eine legitime Idee, aber die Umsetzung mittels Quicktime-Events finde ich doch recht arm. Dafür passen die Rennen und das Fahrgefühl unserer Demo stimmte. Bleibt nur zu hoffen, dass die Skriptsequenzen nicht überhandnehmen.

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: EA Black Box
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: 18. November 2011

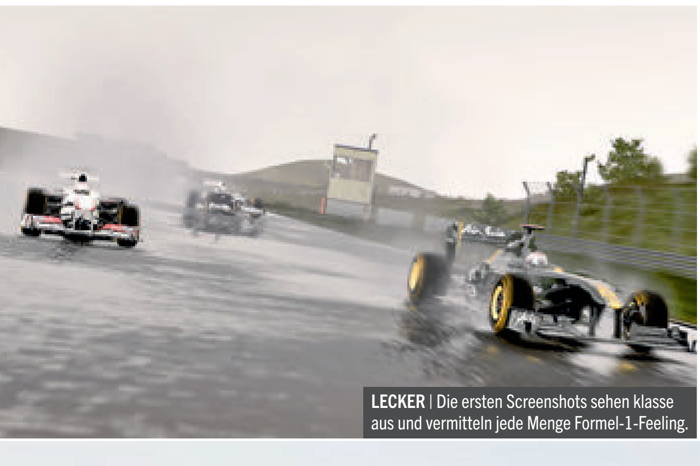


MESSE-EINDRUCK **GUT**

The Fast & the Furious zum Selberspielen? Nett, doch aktuell leiden die Rennen unter zu heftigen Skripts.



NEUE SAISON | Alle aktuellen Wagen, Fahrer und Strecken der 2011er-Saison sind im Spiel drin!



LECKER | Die ersten Screenshots sehen klasse aus und vermitteln jede Menge Formel-1-Feeling.

EFFEKTREICH | Die Regenrennen mitsamt der üblen Sicht dürften für Nervenkitzel sorgen.



FLÜGELSCHLAG | Das DRS-System erlaubt das manuelle Verstellen des Heckflügels im Rennen.

F1 2011

BEWÄHRTE QUALITÄT

STARKE MARKE

Von: Sebastian Stange

Während der tolle Vorgänger noch an so mancher Macke litt, will Codemasters nun alles deutlich besser machen!

Die Formel-1-Simulation **F1 2010** vom letzten Jahr war ein richtig gutes Spiel, wies aber einige unerfreuliche Bugs auf. Die diesjährige Edition will sich solche Patzer nicht leisten. Doch **F1 2011** soll nicht nur die aktuellen Wagen und ein fehlerfreies Spiel, sondern auch gleich eine ganz neue Formel-1-Rennerfahrung bieten – online wie offline!

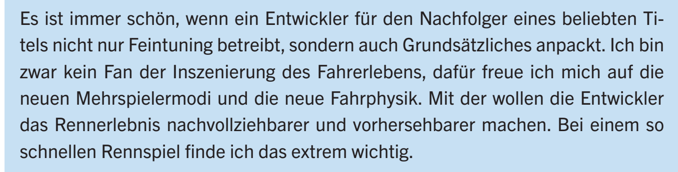
Die offensichtlichste Neuerung ist natürlich das Update auf die 2011er-Ausgabe der Formel-1-Lizenz. Das bringt zwei neue Kurse – Buddh International Circuit in Indien und den Nürburgring – sowie die aktuellen Wagen und Fahrer. Auch KERS (kurzer PS-Schub per Knopfdruck), DRS (einstellbarer Heckflügel) sowie Pirelli-Reifen sind dabei – ganz wie in der echten 2011er Saison.

Obendrein wurden alle 19 Kurse des Spiels optisch runderneuert und mit neuer Beleuchtung sowie mehr Details versehen. Auch ein neues System für dynamische Bewölkung sowie eine frische Fahrphysik integrierte man in **F1 2011**. Neu sind auch Tag-Nacht-Wechsel sowie bessere Wettereffekte. Wagenschäden und Technikausfälle wurden überarbeitet. Defekte sind nun besser vorhersehbar. Wer beispielsweise öfter durchs Kiesbett fährt, riskiert Reifenplatzer.

Das Leben als F1-Fahrer spielt eine zentrale Rolle im Spiel. Dieses Erlebnis soll durch Jubelszenen, eine begehbare Garage sowie glaubwürdigen Boxenfunk realistischer denn je werden. Obendrein wurde der Mehrspielermodus gründlich überarbeitet. Ersmals rasen Sie online inmitten eines vollen Fahrerfelds mit 24 Wagen, 16 davon werden von Spielern gesteuert. Ebenfalls toll: eine Koop-Karriere für zwei Spieler. Hierin kämpfen beide für den Sieg in der Teamwertung, werden aber mit der Zeit zu Konkurrenten bei der Fahrerwertung. Das alles erleben Sie online, im LAN-Modus oder mittels geteilten Bildschirms. ❑

EINSCHÄTZUNG

Sebastian Stange



Es ist immer schön, wenn ein Entwickler für den Nachfolger eines beliebten Titels nicht nur Feintuning betreibt, sondern auch Grundsätzliches anpackt. Ich bin zwar kein Fan der Inszenierung des Fahrerlebens, dafür freue ich mich auf die neuen Mehrspielermodi und die neue Fahrphysik. Mit der wollen die Entwickler das Rennerlebnis nachvollziehbarer und vorhersehbarer machen. Bei einem so schnellen Rennspiel finde ich das extrem wichtig.

GENRE: Rennspiel
PUBLISHER: Codemasters
ENTWICKLER: Codemasters Birmingham
TERMIN: 24. September 2011



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Schicke F1-Simulation für Anfänger und Profis mit deutlichen Verbesserungen bei Mehrspieler-Modus und Technik

ÄKTSCHN SATT | Im Verlauf der Renn-Events sind Karambolagen an der Tagesordnung.

FANTASIEPRODUKT | Der Fuhrpark des Spiels besteht komplett aus fiktiven Modellen.

SCHICK | Punktestand und Platzierung werden direkt in die Spielwelt eingeblendet.

Ridge Racer Unbounded



Die Traditionsserie wird in Finnland zum Action-Racer umgebaut.

Von: Sebastian Stange

Sie kennen die **Ridge Racer**-Serie nicht? Das ist verständlich, denn die Reihe ist zwar schon satte 18 Jahre alt, war aber bislang nur auf Spielautomaten und Konsolen zu Hause. Bis jetzt hat sich **Ridge Racer** nicht allzu stark verändert. Die wichtigsten Elemente der Rennspielserie sind sterile, kurvenreiche Strecken, ein unrealistisches, aber spaßiges Drift-System sowie ein eigenwilliger Japano-Soundtrack.

Doch nun dürfen die Flatout-Entwickler ran! Das finnische Studio Bugbear genießt dabei die Freiheit, nur wenige der klassischen **Ridge Racer**-Spielelemente übernehmen zu müssen. Und so kommt es, dass **Ridge Racer Unbounded** mehr wie ein **Burnout** oder **Split/Second** denn wie die bisherigen Ableger der Serie wirkt. Denn plötzlich stehen Zerstörung und Karambolagen im Mittelpunkt des Spielgeschehens. Dieser Serien-Spin-off hat mit dem alten **Ridge Racer** fast nichts mehr zu tun. „Es gibt immerhin zwei bekannte Wagen aus **Ridge Racer**: Angel und Devil", kommentiert Joonas Laakso, Producer des Spiels. „Außerdem wird es wie gehabt tolle GCI-Sequenzen geben und auch das **Ridge Racer**-Maskottchen Raiko Nagase wird eine Rolle spielen. Welche genau, darf ich aber noch nicht verraten!"

Die Handlung des Spiels klingt bislang nach einem simplen Vehikel für die Renn-Action: Sie treten als Neuling der Untergrund-Racing-Gang „The Unbounded" bei und versuchen, es bis nach ganz oben zu schaffen. Dabei sorgen Sie für jede Menge Chaos in der fiktiven US-Metropole Shatter Bay, denn die Unbounded kennen weder Regeln noch Grenzen.

Mit diversen stark motorisierten Karren heizen Sie durch alle Umgebungen, die das urbane Setting hergibt: Innenstadt-Straßen, Häfen, Vorstadtsiedlungen, Fabrikgelände, Baustellen und Gewerbegebiete.

Wie in Action-Rennspielen üblich sammeln Sie während der Rennen eine Spezialenergie an – durch Drifts, Sprünge, das Rammen von Gegnern oder Windschattenfahrten. Diese „Rage"-Energie lässt sich entweder für einen Geschwindigkeitsboost oder zum Zerstören diverser Streckenobjekte nutzen. Das funktioniert wie folgt: Sobald Sie genügend Energie gesammelt haben, werden zerstörbare Objekte mit einem Icon versehen. Um sie zu plätten, fahren Sie einfach mittendurch. Das ist alles andere als realistisch. Doch es hat schon was, durch einen Brückenpfeiler zu schießen, was die Brücke zum Einsturz bringt und die Strecke für die Verfolger verengt. Oder Sie nehmen einen Lkw voller Gasflaschen aufs Korn! Die Flaschen zischen nach dem Crash wie ein Schwarm Raketen durch die Luft und sorgen für ein herrliches Chaos auf der Strecke. Wirklich neu und originell sind die Spielideen von **Unbounded** nicht, doch die Action-Kur scheint der inzwischen arg altbackenen Spielereihe gutzutun. ❑

EINSCHÄTZUNG



Sebastian Stange

Interessant, dass das erste **Ridge Racer** für PC ausgerechnet ein Ableger ist, der kaum etwas mit der Serien-Tradition zu tun hat. Das ist aber vielleicht auch besser so, denn das altbackene und sterile Endlos-Drift-Gameplay, für das **Ridge Racer** normalerweise steht, dürfte nur wenigen Zockern gefallen. Da freut es mich, dass **Unbounded** auf die bewährte Action-Rennspiel-Formel setzt. Und das gezeigte Pixelchaos gefiel mir sehr. Nur etwas eigenständiger könnte es noch aussehen!

GENRE: Rennspiel
PUBLISHER: Namco Bandai
ENTWICKLER: Bugbear Entertainment
TERMIN: 2012



MESSE-EINDRUCK **GUT**

Solider Action-Racer im Stile von **Burnout** und **Split/Second: Velocity**: schnelle Autos, Crashes & Zerstörung.


LIVESPIEL | Bestimmte Statistiken werden nun beim 3D-Spiel auf dem Rasen eingeblendet. Hübsch!


BAUPLATZ | Auch das Stadionumfeld wurde überarbeitet. Sie dürfen nun bis zu drei eigene Fußballtempel errichten.

LIVE DABEI | Auch der Textmodus ist beim Fussball Manager 12 wieder mit am Start.

Fussball Manager 12


STARKE MARKE

Wie jedes Jahr startet EAs Manager im Herbst in eine neue Saison. **Von:** Patrick Schmid

Der Sommer ist eine harte Zeit für Fußball-Fans, denn wir müssen nicht nur die bundesligalose Zeit überbrücken, sondern außerdem die alljährlichen Ankündigungen zu den neuesten Fußballspielen über uns ergehen lassen – stets in dem Wissen, dass wir diese erst ab Herbst spielen dürfen.

Einer dieser Titel ist der jährlich erscheinende **Fussball Manager** von EA, der 2011 bereits in der Versionsnummer 12 erscheint und wieder zahlreiche Neuerungen und Verbesserungen verspricht. Tatsächlich sollen es laut Hersteller Bright Future insgesamt sogar mehr als 700 (!) sein, wobei sich ein Großteil davon wohl auf unauffälligere Detailverbesserungen beziehen dürfte.

Die wichtigsten Veränderungen finden Sie bei der 3D-Spieldarstellung. Diese basiert zwar leider nicht auf der aktuellen **FIFA 12**-Engine, sondern auf einer älteren Ausgabe, trotzdem sehen die von uns gesehenen Testpartien schon in der aktuellen Version richtig gut aus. Außerdem sollen Ihre virtuellen Kicker – dank zahlreicher KI-Verbesserungen – nun besser denn je auf taktische Anweisungen Ihrerseits reagieren und diese möglichst exakt umsetzen. Diese Befehle erteilen Sie übrigens über eine neue, intuitive Benutzeroberfläche, mit der sich außerdem bestimmte Daten und Statistiken live während des Spiels abrufen lassen.

Auch einige andere Bereiche wurden komplett überarbeitet und mit neuen Features versehen. Beispielsweise dürfen Sie einen Spieler, den Sie über den Transfermarkt als möglichen Neuzugang ausgemacht haben, nun in Testspielen und Trainingseinheiten unter die Lupe nehmen, bevor Sie ihn endgültig verpflichten. Außerdem wurde der Finanzbereich komplett umgebaut: Sie müssen sich nun erst durch sportliche Erfolge das Vertrauen von bestimmten größeren Geldgebern erarbeiten, bevor diese Verträge mit Ihrem Verein abschließen. Dadurch wird das finanzielle Ungleichgewicht zwischen großen und kleinen Vereinen deutlich realistischer als bisher dargestellt. Eine sehr lobenswerte Aktion starteten die Entwickler mit „Dein Feature!". Dabei führten sie online eine Umfrage nach gewünschten Neuerungen unter Tausenden **FM**-Fans durch und integrierten die meistgewünschten Features anschließend kurzerhand in den **Fussball Manager 12**. Toll!

DAS IST NEU!

- 3D-Spielansicht mit verbesserter KI und intuitiver Benutzeroberfläche
- Überarbeiteter Bereich „Finanzen"
- Mögliche Neuzugänge dürfen nun Probetrainings und Testspiele absolvieren.
- Im Transfermarkt-Menü kann man jetzt den eigenen Kader analysieren lassen.
- Zahlreiche optische Verbesserungen
- Insgesamt mehr als 700 neue Features

EINSCHÄTZUNG

Patrick Schmid



„Gomez! Jetzt schieß doch endlich! Maaaann!" Für solche Zwischenrufe erntete ich häufig komische Seitenblicke von Kollegen, wenn ich den **Fussball Manager 11** spielte. Dank der neuen Benutzeroberfläche muss mich mein Umfeld in Zukunft nicht mehr für verrückt halten, denn das Erteilen von Anweisungen mit dem neuen Interface ist jetzt leichter denn je. Wenn die übrigen Neuerungen auch so toll umgesetzt werden, wird sich der **FM** auch 2011 wieder die Meisterschaft sichern.

GENRE: Sport
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Bright Future
TERMIN: Herbst 2011




MESSE-EINDRUCK SEHR GUT

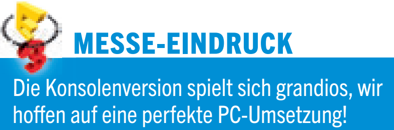
Heynckes war gestern, jetzt trainieren SIE den FC Bayern! Der **FM** wird auch in diesem Jahr wieder ein Hit.

FIFA 12

Für PC-Fußballfans gibt es eine gute und eine schlechte Nachricht. Beginnen wir mit der schlechten: Nach wie vor hat sich EA nicht zur PC-Umsetzung von **FIFA 12** geäußert. Wir wissen also immer noch nicht, ob diese tatsächlich den gleichen Umfang haben wird wie die Konsolenversionen. Apropos Konsolenversion, diese durften wir auf der E3 ausführlich anspielen, womit wir bei der guten Nachricht wären: **FIFA 12** ist absolut spektakulär, und das verdankt das Spiel vor allem der neuen Player-Impact-Engine. Grätschen und sonstige Zweikämpfe sehen echter aus als je zuvor und in Verbindung mit dem neuen „Precision-Dribbling-Feature" ergibt sich auch für **FIFA**-Veteranen ein ganz neues und viel intensiveres Spielgefühl. EA versprach, dass schon bald neue Infos zur PC-Version veröffentlicht werden. Wir warten gespannt! ❑

ENTWICKLER: EA Sports **TERMIN:** September 2011


ZUSAMMENPRALL | Zweikämpfe zwischen Spielern sehen dank der Player-Impact-Engine grandios aus – auch in der Luft!


MESSE-EINDRUCK

Die Konsolenversion spielt sich grandios, wir hoffen auf eine perfekte PC-Umsetzung!

SEHR GUT



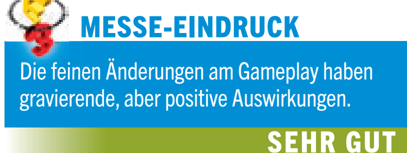


PES 2012

Die Neuerungen bei der nächsten Auflage von Konamis Fußballsimulation fallen weit weniger spektakulär als beim ewigen Konkurrenten **FIFA** aus. Die Entwickler konzentrieren sich bei **PES 2012** vor allem auf ein realistischeres Verhalten der KI-Kameraden. Bei einem kurzen Match hinter verschlossenen Türen (das Spiel bekamen nur ausgewählte Pressevertreter zu sehen) hat sich gezeigt, dass die Arbeit der Japaner schon Früchte trägt. Sämtliche Spieler sind jetzt ständig in Bewegung, was sich sehr positiv auf die Spieldynamik auswirkt. Gerade beim Aufbau von Angriffen fällt dies besonders stark auf: KI-Spieler laufen sich selbstständig frei und ermöglichen tolle Kombinationen. ❑

ENTWICKLER: Konami **TERMIN:** Herbst 2011


MEHR SPIELDYNAMIK | Die virtuellen Kicker im kommenden **PES** sind ständig in Bewegung und bringen sich dadurch deutlich besser in den Spielaufbau ein.


MESSE-EINDRUCK

Die feinen Änderungen am Gameplay haben gravierende, aber positive Auswirkungen.

SEHR GUT





Driver: San Francisco

Das neue **Driver** nähert sich der Fertigstellung und dementsprechend gab es auf der Messe auch schon einiges auszuprobieren. Die Story-Erklärung des neuen Shift-Features ist ziemlich beknackt – aber wenn etwas für derart kompromisslosen Spielspaß sorgt, dann könnte man es unseretwegen auch mit Elefanten aus einem Paralleluniversum erläutern!

Der mit kurzweiligen Herausforderungen gespickte Freerun-Modus war wenig spektakulär, aber nett. Wir spielten außerdem eine Art Solo-Teamrennen mit nur einem Fahrer in zwei Autos gleichzeitig! In der angespielten Storymission mussten wir fliehen, wobei wir uns mit Shift-Manövern die Verfolger vom Leib hielten. Alles in allem: top! ❑

ENTWICKLER: Ubisoft **TERMIN:** 1. September 2011


VERFOLGUNGSWAHN | In einem konventionellen Rennspiel müssten Sie in so einer Situation lediglich flüchten. Hier gehen Sie auf Crash-Kurs!


MESSE-EINDRUCK

Das Shift-Feature passt sicher nicht in jedes Rennspiel, **Driver** aber ist wie dafür gemacht!

SEHR GUT





Trackmania 2: Canyon


SCHRÄG | Markenzeichen der Reihe: Verrückte Streckendesigns, die an die Grenzen des physikalisch Möglichen (und darüber hinaus) gehen.

Ubisoft mausert sich zur ernst zu nehmenden Adresse für spaßige und actionreiche Rennspiele. Neben **Driver: San Francisco** zeigten die Franzosen auch das PC-exklusive **Trackmania 2** sowie die damit verbundenen Community-Möglichkeiten der Internetplattform Maniaplanet. Eine geschlossene Beta beider Projekte startet im Juli, ansonsten gab es nichts Neues im Vergleich zu unserer Vorschau in der vergangenen Ausgabe. ❑

ENTWICKLER: Nadeo **TERMIN:** September 2011

MESSE-EINDRUCK


Es gab nichts Neues zu sehen, frische Eindrücke liefert erst die baldige Beta.

GUT





STRATEGIESPIELE

End of Nations

In letzter Zeit war es seltsam still um den Online-Echtzeitstrategietitel von Trion (**Rift**). Umso gespannter waren wir darauf, den Titel auf der Messe genauer unter die Lupe nehmen zu können. Unsere Bedenken waren glücklicherweise unberechtigt: **End of Nations** machte einen geradezu bemerkenswert fertigen und aufpolierten Eindruck. Im Fokus der E3-Präsentation stand der Spieler-gegen-Spieler-Modus (PvP). Vor der Partie entscheiden Sie, mit welchen Einheitentypen Sie in die Schlacht ziehen wollen und gestalten deren Look. Danach melden Sie sich wie bei einem Online-RPG für eine bestimmte Karte an. Gezeigt wurde ein simple Deathmatch-Partie für vier Spieler. Die Partie lief sehr dynamisch und actionreich ab – kein Wunder, schließlich gibt es in **End of Nations** keinen langwierigen Basisaufbau. ❑

ENTWICKLER: Petroglyph **TERMIN:** Nicht bekannt



SCHLACHTENGETÜMMEL | Die schnellen, harten Echtzeitgefechte in **End of Nations** sind von Dynamik geprägt.

MESSE-EINDRUCK

Ob kooperativ oder gegeneinander – so macht Online-Strategie richtig Spaß. Hoffentlich wird **End of Nations** bald fertig!

SEHR GUT



Jagged Alliance Online

Wer das Ur-**Jagged Alliance** kennt, der weiß, was ihn bei dieser Neuauflage von Gamigo erwartet. Das rundenbasierte Söldnerspiel hält sich eng an das Original, nur eben dieses Mal in einer Browserspiel-Variante. So wird es etwa keine Klassen geben, dafür präferiert jeder der Söldner bestimmte Waffentypen. Über 60 Kämpfer wird es geben, darunter viele alte Bekannte aus dem Originalspiel.

Das Spielprinzip bleibt ebenfalls erhalten: Sie wählen eine Mission aus, bestimmen die Kämpfer, mit denen Sie antreten wollen und schießen sich danach über (für ein Browserspiel) schön gemachte Karten. Dabei verbrauchen Ihre Leute Aktionspunkte, die sie zum Feuern und Bewegen benötigen. Treffen Sie auf Gegner, wird es taktisch anspruchsvoll, denn es gilt, Deckung geschickt auszunutzen oder Feinden in die Flanke zu fallen. Die KI der Widersacher soll übrigens dynamisch reagieren: Manche rennen doof in die Schusslinie, höhere Offiziere etwa suchen Deckung oder holen Hilfe.

Wirklich überrascht hat uns vor allem die gute Grafik, die nicht nur komplett in 3D ist, sondern auch mit einem Ragdoll-System aufwartet. Nicht schlecht für ein Spiel, das komplett kostenlos im Browser spielbar sein wird. ❑

ENTWICKLER: Cliffhanger **TERMIN:** 4. Quartal 2011



BEZAHLKRIEGER | Mit einem Trupp Söldner müssen Sie in **Jagged Alliance Online** taktisch knifflige Gefechte bestreiten.



MESSE-EINDRUCK

Grafisch ansprechend, taktisch fordernd. Das könnte richtig Spaß machen – und das ganz für lau!

SEHR GUT



King Arthur 2

Wie im Vorgänger erobern Sie als König Artus ein mittelalterliches Fantasy-Britannien. Die Spielwelt in Teil 2 ist in etwa doppelt so groß wie in **King Arthur** und sieht dank neuer Grafik-Engine auch deutlich besser aus. Bei einer Präsentation durften wir auch einen Blick auf die Echtzeit-Massenschlachten werfen, die das große Aushängeschild des Strategietitels darstellen. Hier zaubert die neue Engine erstaunlich detaillierte Einheiten in großen Mengen auf den Schirm. ❑

ENTWICKLER: Neocore **TERMIN:** 4. Quartal 2011



DETAILLIERT | Dank neuer Grafik sehen die Einheiten in den Echtzeitschlachten des Fantasy-Strategietitels noch besser aus.

MESSE-EINDRUCK

Jede Menge sinnvolle Verbesserungen, deutlich aufgebohrte Grafik und größerer Umfang.

SEHR GUT



VERMISST

Das Strategie-Genre war dieses Jahr auf der E3 allgemein sehr schwach vertreten, doch diese Spiele haben wir besonders vermisst:

■ Command & Conquer 5

Electronic Arts gab unlängst bekannt, dass das neu gegründete Studio Victory Games am nächsten **C&C** arbeitet und dafür Fan-Wünsche sammelt. Auf der Messe glänzte Teil 5 aber mit Abwesenheit.

■ Defence of the Ancients 2

Leider gab es auf der E3 keinerlei neue Infos zum Strategiespiel von Valve. Dabei wollte man sich nach der Veröffentlichung von **Portal 2** doch ganz dem Nachfolger zur immer noch sehr beliebten **Warcraft 3**-Mod widmen.


ALTERNATE

SONSTIGE SPIELE



APB Reloaded

Gamers First macht aus dem gescheiterten Online-Spiel **APB** eine Free-2-Play-Variante und kümmert sich um die vielen Baustellen, die **APB** bei seiner Veröffentlichung noch hatte. So ziemlich alles an der Online-Ballerei wird geändert, etwa Waffen- und Fahrzeugverhalten oder Matchmaking. Zusätzlich gibt´s neue Distrikte. Die Open-Beta-Phase läuft bereits, also einfach mal anschauen!

ENTWICKLER: Gamers First **TERMIN:** 4. Quartal 2011



MESSE-EINDRUCK

Eine Tonne kleiner und großer Veränderungen könnten das als gescheitert geltende Spiel vielleicht wiederbeleben!

SEHR GUT

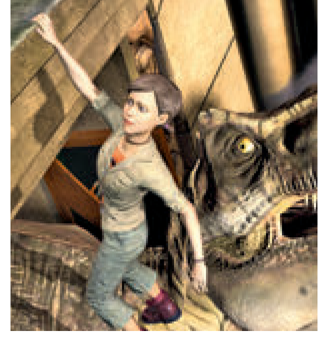
NEUE CHANCE | **APB** war voller guter Ideen, aber unzureichend umgesetzt. Gamers First könnte mit viel Fleißarbeit das Ruder noch herumreißen. Zumal **APB Reloaded** kostenlos ist!



Jurassic Park

Die gezeigte Xbox-360-Version der Filmadaption enttäuschte mit hässlichen Figuren und öden Texturen. Statt anspruchsvoller Adventure-Kost gab es ein simples Tastendrück-Spiel zu sehen. Die schlecht animierten Kampfsequenzen und die gestelzten Dialoge machten die düstere Atmosphäre auf der Dinoinsel wieder zunichte.

ENTWICKLER: Telltale Games **TERMIN:** Herbst 2011





MESSE-EINDRUCK

Die alternative Filmgeschichte wäre spannend, wäre da nicht die katastrophale Präsentation.

SCHWACH



Star Trek: Infinite Space

In dem Strategie-Browser-Spiel **Star Trek: Infinite Space** von Gameforge, das sich inhaltlich an der Serie **Deep Space Nine** orientiert, lotsen Sie ein Raumschiff durchs All, bestreiten spannende Weltraumkämpfe und lösen Quests. Der Titel sieht dank Unity-Grafik-Engine super aus und verströmt erstklassige **Star Trek**-Atmosphäre.

ENTWICKLER: Gameforge **TERMIN:** 3. Quartal 2011



MESSE-EINDRUCK

Gute Ideen, starke Lizenz, coole Optik: Behalten Sie diesen Browser-Titel im Auge!

GUT



Renegade Ops

Das neue Werk der **Just Cause**-Macher präsentiert sich als flottes Actionspiel für zwischendurch. Sie lenken Fahrzeuge wie Jeeps und Helikopter in der isometrischen Ansicht durch eine schick designte Welt und brezeln Feinde von der Karte. Auch im Download-Spielchen enthalten: ein Zwei-Spieler-Splitscreen- und ein Vier-Spieler-Online-Koop-Modus.

ENTWICKLER: Avalanche **TERMIN:** Herbst 2011



MESSE-EINDRUCK

Renegade Ops sieht für einen Download-Titel echt hübsch aus und spielt sich sehr kurzweilig.

SEHR GUT



Gotham City Impostors

Erinnern Sie sich an die Superhelden-Nachahmer aus dem letzten Batman-Film? Diese standen Pate für die Charaktere im neuen Mehrspieler-Shooter von Monolith Games (**No One Lives Forever**). In **Gotham City Impostors**, das in Sachen Gameplay an **Team Fortress 2** erinnert, bekriegen sich zwei Banden in actionreichen 3-gegen-3-Gefechten. Wir durften am Stand von Hersteller Warner ein kurzes Match im Modus „Psychological Warfare" wagen. Dabei handelte sich um eine Art Capure the Flag auf einer sehr verwinkelten Karte.

ENTWICKLER: Monolith Games **TERMIN:** 2012



MESSE-EINDRUCK

Routinierter Mehrspieler-Shooter mit abgedrehten Charakteren und ein paar netten Ideen.

OKAY





Payday – The Heist



SCHRITT FÜR SCHRITT | Eine Bank zu überfallen ist gar nicht so leicht: Da muss der Manager gefunden, der Safe aufgebrochen, die Geiseln bewacht und der Rückzug geplant werden!

Vier Spieler räumen kooperativ Banken aus, brechen in Panikräume ein oder drehen andere krumme, aber lukrative Dinger – so sieht das Konzept von **Payday** aus. Das Teil wirkt frisch und kreativ, ist nur als Download zu haben und punktet mit einem an Assault erinnernden Spielmodus sowie mit von Partie zu Partie leicht geänderten Gegebenheiten – wie etwa geschlossene Feuerschutztüren –, um den Wiederspielwert zu erhöhen. Nett! ❏

ENTWICKLER: Overkill Software TERMIN: Ende 2011



MESSE-EINDRUCK

Das wird sicher kein Meisterwerk, aber für ein preiswertes Downloadspiel durchaus akzeptabel.

GUT



KLASSE IDEE

Bastion

Bastion, ein Action-Rollenspiel mit gefühlvoller Handlung, detailreich gemalter 2D-Welt, die sich vor den Füßen des Spielers aufbaut, und dazu ein originelles Konzept: Alle Aktionen des Helden werden von einer Erzählstimme kommentiert, dazu haben die Entwickler tausende Sprachsamples aufgenommen – die Story entfaltet sich so für jeden Spieler ein wenig anders. Mindestens 8 bis 10 Spielstunden soll das Indie-Abenteuer bieten, wer mehr Nebenaufgaben erledigen will, ist entsprechend länger beschäftigt. Die actionbetonten Kämpfe sollen weniger von Statistiken als von dem Können des Spielers abhängen, außerdem darf man Waffen und Talente auf innovative Weise kombinieren. Bei Super Giant Games sind auch einige ehemalige **C&C**- und **Modern Warfare**-Entwickler beschäftigt. ❏

ENTWICKLER: Super Giant Games TERMIN: 2011

KUNTERBUNT | Die Entwickler setzen auf eine farbenfrohe 2D-Spielwelt, die vor allem mit viel Charme und Liebe zum Detail punktet.

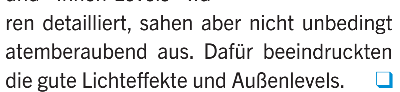


MESSE-EINDRUCK

Sehr hübsches Indie-Projekt mit spannendem Erzählkonzept – das behalten wir im Auge!

GUT

Lucius



Der sechsjährige Lucius bekommt vom Leibhaftigen den Auftrag, seine Familie auszulöschen. Wie in Adventure-Spielen üblich, sammeln Sie Gegenstände ein und lösen Rätsel – mit dem Ziel, einen nach dem anderen um die Ecke zu bringen. Charaktere und Innen-Levels waren detailliert, sahen aber nicht unbedingt atemberaubend aus. Dafür beeindruckten die gute Lichteffekte und Außenlevels. ❏

KLASSE IDEE



ENTWICKLER: Shiver Games TERMIN: 4. Quartal 2011



MESSE-EINDRUCK

Herrlich fieses Adventure mit Standard-Rätselkost und ordentlicher Optik.

GUT



ÜBERRASCHEND GUT

Take on Helicopters

Die Entwickler von Bohemia Interactive (**Arma**-Reihe) nutzen die Technik hinter ihrer Militärsimulation, um einen Helikoptersimulator zu entwerfen. Zwölf verschiedene, bis ins Detail nachgebaute Hubschrauber wird es geben, in zivilen sowie militärischen Varianten. Fliegen werden Sie über ein exakt nachgebautes Seattle und in Süd-Asien. Ein Karriere-Modus soll für Langzeitmotivation sorgen. ❏

ENTWICKLER: Bohemia Interactive TERMIN: Oktober 2012



TYPFRAGE | Die Hubschrauber sind in die Klassen Leicht, Mittel und Schwer eingeteilt. Hier fliegt etwa ein leichter.



MESSE-EINDRUCK

Die frühe Alpha-Version sah nett, aber nicht umwerfend aus. Könnte aber gut werden, vor allem, da es im Flugsimulations-Genre seit Jahren eher ruhig ist.

OKAY



WURDE AUCH ZEIT

Die Sims Social

In dem Minispiel erstellen Sie ein virtuelles Alter Ego und richten eine Wohnung ein. Statt KI-Nachbarn begegnen Sie den Avataren Ihrer Facebook-Freunde. Noch ist unklar, ob die Pixelfiguren auch Bedürfnisse und Wünsche haben wie in **Die Sims 3**. Die Grafik erinnert an Teil 1 der Reihe. Wahrscheinlich bittet Electronic Arts Sie für Möbel und Kleidungsstücke einzeln zur Kasse. ❏

ENTWICKLER: Playfish TERMIN: Sommer 2011



MESSE-EINDRUCK

Für **Sims**-Fans der perfekte, wenn auch simple Zeitvertreib auf Facebook.

OKAY



STARKE MARKE

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, inklusive aller Neuankündungen der E3. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	A Game of Thrones: Genesis	Echtzeit-Strategie	Focus Home Interactive	3. Quartal 2011
	Age of Empires Online	Echtzeit-Strategie	Microsoft	16. August 2011
Seite 82	Alice: Madness Returns	Action-Adventure	Electronic Arts	16. Juni 2011
	Air Conflicts: Secret Wars	Simulation	bit Composer Games	1. Juli 2011
	Airline Tycoon 2	Wirtschaftssimulation	Kalypso	4. Quartal 2011
Seite 48	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	2012
	Anno 2070	Aufbau-Strategie	Ubisoft	4. Quartal 2011
Seite 78	APB Reloaded	Action	Gamers First	4. Quartal 2011
	Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Seite 58	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2012
Seite 59	Assassin's Creed: Revelations	Action-Adventure	Ubisoft	15. November 2011
	Back to the Future: The Game - Episode 5: Outa Time	Action-Adventure	Telltale Games	23. Juni 2011
Seite 79	Bastion	Action-Rollenspiel	Warner Brothers Entertainment	2011
Seite 59	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Brothers Entertainment	21. Oktober 2011
Seite 56	Battlefield 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	25. Oktober 2011
Seite 104	Battle vs. Chess	Runden-Strategie	Topware	17. Mai 2011
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 52	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
	Blacklight: Retribution	Ego-Shooter	Perfect World Entertainment	Nicht bekannt
Seite 53	Brothers in Arms: Furios 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Seite 34	Call of Duty: Modern Warfare 3	Ego-Shooter	Activision	8. November 2011
▶	Call of Juarez: The Cartel	Ego-Shooter	Ubisoft	19. Juli 2011
	Carrier Command: Gaea Mission	Action	Bohemia Interactive	1. Quartal 2012
	Cars 2: Das Videospiel	Rennspiel	Sony	14. Juni 2011
	Combat Wings: The Greatest Battles of World War 2	Simulation	City Interactive	22. September 2012
	Confrontation	Echtzeit-Strategie	Focus Home Interactive	4. Quartal 2011
	Creatures 4	Simulation	BigBen Interactive	4. Quartal 2011
	Crusader Kings 2	Echtzeit-Strategie	Paradox Interactive	13. Januar 2012
Seite 42	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	2012
Seite 59	Dead Island	Action	Deep Silver	August 2011
	Dead Rising 2: Off the Record	Action	Capcom	Herbst 2011

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Defenders of Ardania	Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal 2011
	Defense of the Ancients 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2011
	Defiance	Online-Rollenspiel	Trion Worlds	Nicht bekannt
	Deponia	Adventure	Daedalic	2011
Seite 69	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Brothers Entertainment	4. Quartal 2011
	Deus Ex: Human Revolution	Action-Adventure	Square Enix	26. August 2011
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	2012
	Die Sims 3: Einfach Tierisch	Simulation	Electronic Arts	Herbst 2011
Seite 79	Die Sims Social	Simulation	Electronic Arts	Sommer 2011
	Disciples 3: Resurrection	Strategie	Kalypso	Nicht bekannt
	Disney Universe	Action-Adventure	Disney Interactive	3. Quartal 2011
	Doom 4	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Dragon Nest	Online-Rollenspiel	Nexon America	3. Quartal 2011
Seite 75	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	1. September 2011
	DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	1. Quartal 2012
Seite 86	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	2K Games	10. Juni 2011
Seite 68	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Rollenspiel	Atari	4. Quartal 2011
	Eden Eternal	Online-Rollenspiel	Aeria Games & Entertainment	Nicht bekannt
Seite 76	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	Nicht bekannt
Seite 72	F1 2011	Rennspiel	Codemasters	24. September 2011
	Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	Nicht bekannt
Seite 54	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Seite 96	FEAR 3	Ego-Shooter	Warner Brothers Entertainment	24. Juni 2011
Seite 75	FIFA 12	Sportspiel	Electronic Arts	September 2011
	From Dust	Strategie	Ubisoft	2011
Seite 74	Fußball Manager 2012	Sportspiel	Electronic Arts	Herbst 2011
	Gamma World: Alpha Mutation	Action-Rollenspiel	Atari	4. Quartal 2011
	Gorky 21	Action-Adventure	Topware	4. Quartal 2012
	Gotham City Impostors	Ego-Shooter	Warner Brothers Entertainment	2012
Seite 78	Grimlands	Online-Shooter	Gamigo	4. Quartal 2011
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Anfang 2012
	Harveys neue Augen	Adventure	Daedalic	3. Quartal 2011
▶	Haunted	Adventure	Nicht bekannt	30. Oktober 2011
	Hearts of Iron 3: For the Motherland	Echtzeit-Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal 2011
	Hellbreed	Action-Rollenspiel	Gameforge	Nicht bekannt



GROSSER SPIELPLATZ | In Teil drei der **Arma**-Serie dient eine 900 Quadratkilometer große Insel als Schauplatz für die laut Entwickler realistischste Militärsimulation aller Zeiten.



WETTERKAPRIOLEN | Auf der E3 veröffentlichte Codemasters erste Bilder zu **F1 2011**. Die beeindruckende Wettersimulation des Vorgänger ergänzen die Entwickler um dynamische Bewölkung.

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
Seite 44	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	2012
Seite 92	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Action	Bethesda	3. Juni 2011
	I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Insane	Action	THQ	2013
	Jagged Aliance: Back in Action	Strategie	Kalypso	20. Oktober 2011
Seite 76	Jagged Alliance Online	Strategie	Gamigo	4. Quartal 2011
Seite 78	Jurassic Park: The Game	Adventure	Telltale Games	Herbst 2011
Seite 76	King Arthur 2	Strategie	Paradox Interactive	4. Quartal 2011
Seite 69	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	2012
	Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Action-Adventure	Warner Brothers Entertainment	Herbst 2011
	Lucius	Adventure	Lace Mamba Global	4. Quartal 2011
Seite 79	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	8. März 2012
Seite 64	Max Payne 3	Action	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Mechwarrior	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt
	Memento Mori 2	Adventure	Dtp Entertainment	4. Quartal 2011
	Men of War: Vietnam	Echtzeit-Strategie	Lace Mamba Global	September 2011
	Metal Gear Solid: Rising	Action	Konami	2012
Seite 38	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	2012
	Might and Magic: Heroes 6	Runden-Strategie	Ubisoft	8. September 2011
Seite 101	Mount & Blade: Fire and Sword	Rollenspiel/ Strategie	Paradox Interactive	13. Mai 2011
	Naval War: Arctic Circle	Echtzeit-Strategie	Paradox Interactive	1. Quartal 2012
	NBA 2K12	Sportspiel	2K Sports	4. Oktober 2011
Seite 70	Need for Speed: The Run	Rennspiel	Electronic Arts	18. November 2011
	Of Orcs and Men	Action-Rollenspiel	Focus Home Interactive	1. Quartal 2012
	Orcs Must Die!	Action	Robot Entertainment	3. Quartal 2011
Seite 79	Payday: The Heist	Online-Shooter	Sony	Ende 2011
	Pirates of Black Cove	Strategie	Paradox Interactive	2. August 2011
Seite 61	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
	Pro Cycling Manager: Tour de France 2011	Sportspiel	Focus Home Interactive	24. Juni 2011
Seite 75	Pro Evolution Soccer 2012	Sportspiel	Konami	Herbst 2011
	Prototype 2	Action	Activision	2012
	Puzzle Agent 2	Puzzlespiel	Telltale Games	30. Juni 2011
	Realms of Ancient War	Action-Adventure	Focus Home Interactive	1. Quartal 2012
Seite 60	Rage	Ego-Shooter	Bethesda	7. Oktober 2011
	RaiderZ	Online-Rollenspiel	Perfect World Entertainment	4. Quartal 2011
	Raven's Cry	Echtzeit-Strategie	Topware	Nicht bekannt
	Rayman Origins	Jump & Run	Ubisoft	4. Quartal 2011
Seite 100	Red Faction: Armageddon	Action	THQ	7. Juni 2011
	Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	Ego-Shooter	Tripwire Interactive	30. August 2011
Seite 78	Renegade Ops	Action	Sega	Herbst 2011
	Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	4. Quartal 2011
Seite 73	Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	10. Februar 2012
Seite 62	Risen 2	Rollenspiel	Koch Media	2012
	Rocksmith	Musikspiel	Ubisoft	4. Quartal 2011
	Saints Row: The Third	Action	THQ	15. November 2011

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Scivelation	Action	Topware	2011
	Sengoku	Echtzeit-Strategie	Paradox Interactive	13. September 2011
Seite 60	Serious Sam 3: BFE	Ego-Shooter	Devolver Digital	Sommer 2011
	Skylanders: Spyro's Adventure	Action	Activision	27. September 2011
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	1. Quartal 2012
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2. Quartal 2012
	Sphira: Warrior's Dawn	Online-Rollenspiel	Gameforge	Herbst 2011
	STALKER 2	Ego-Shooter	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Seite 20	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	Nicht bekannt
Seite 60	Star Trek	Action	Paramount Interactive	2012
Seite 78	Star Trek: Infinite Space	Strategie	Gameforge	3. Quartal 20111
Seite 66	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Stronghold 3	Echtzeit-Strategie	Take 2	Sommer 2011
	Super Street Fighter 4: Arcade Edition	Prügelspiel	Capcom	Juli 2011
	Supreme Ruler: Cold War	Strategie	Paradox Interactive	19. Juli 2011
	Sword of the Stars 2: Lord of Winter	Strategie	Paradox Interactive	16. August 2011
Seite 79	Take on Helicopters	Simulation	Bohemia Interactive	Oktober 2012
	TERA	Online-Rollenspiel	Frogster/Ubisoft	2011
	The Cursed Crusade	Action-Adventure	Dtp	3. Quartal 2011
Seite 61	The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	4. Oktober 2011
Seite 67	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November 2011
	The New Adventures of Sherlock Holmes: The Testament of Sherlock Holmes	Adventure	Focus Home Interactive	3. Quartal 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	2012
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Tim & Struppi: Das Geheimnis der Einhorn	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal 2011
Seite 60	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Herbst 2012
	Top Gun: Hard Lock	Action	505 Games	2. Quartal 2012
Seite 68	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	2011
Seite 75	Trackmania 2: Canyon	Rennspiel	Ubisoft	September 2011
	Trine 2	Action	Atlus	2011
	Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso	25. August 2011
	Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress	Rollenspiel	Topware	9. September 2011
	UFO Online: Fight for Earth	Runden-Strategie	Gamigo	3. Quartal 2011
	Virtua Tennis 4	Sportspiel	Sega	1. Juli 2011
	Wakfu	Online-Rollenspiel	Ankoma	2011
	Wargame: European Escalation	Echtzeit-Strategie	Focus Home Interactive	1. Quartal 2012
	Warhammer 40k: Dark Millenium Online	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
Seite 61	Warhammer 40k: Space Marine	Action	THQ	6. September 2011
	Winter Sports 2012	Sportspiel	Dtp Entertainment	4. Quartal 2011
	Wizardry Online	Online-Rollenspiel	Gamepot	Nicht bekannt
	World of Planes	Action	Wargaming.net	Nicht bekannt
Seite 58	X-COM	Ego-Shooter	2K Games	6. März 2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	4. Quartal 2011



ZUCKERSÜSS | Noch gibt sich Ubisoft unverbindlich, doch die Chancen stehen gut, dass das putzige Jump & Run **Rayman Origins** auch für den PC als Download erscheint.



AB 18? | Die Chancen für eine Deutschland-Veröffentlichung von **The Darkness 2** sind weiter gesunken. Die E3-Präsentation quoll über vor gewalttätigen Szenen, die der USK Magenschmerzen bereiten dürften.

WARUM KEIN TEST?

Madness Returns erschien parallel zu unserer Heftabgabe, Electronic Arts wollte uns vor Release des Spiels aber keine PC-Version schicken. Stattdessen sollten wir das Spiel vor Ort beim Publisher testen. Dies haben wir abgelehnt, da sich so kein seriöses Urteil hätte fällen lassen.

AUF PCGAMES.DE Den Test inklusive der finalen Wertung finden Sie auf unserer Webseite.

MINÜTLICH GRÜSST DIE SPRUNGEINLAGE | Szenen dieser Art werden Sie viel zu häufig sehen, denn das Spiel besteht zu einem Großteil aus eintönigen Hüpfereien.

UNSICHTBAR | Einige Plattformen werden erst sichtbar, wenn Sie Alice kurz auf Minigröße schrumpfen – anfangs nett, später nervig.

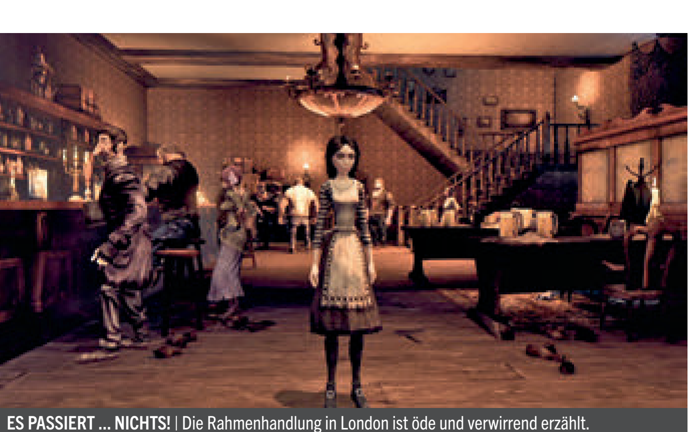
Alice: Madness Returns

Von: Thorsten Küchler

Die Rückkehr des Wahnsinns entpuppt sich als durchwachsenes Action-Adventure.

Beim Entwickler Spicy Horse arbeiten offenbar viele tolle Zeichenkünstler, aber nur ganz wenige kreative Spielemacher: Denn **Madness Returns** sieht streckenweise traumhaft aus, bietet hinter seiner Designfassade aber bloß spielerische Standardkost.

Dabei beginnt das Abenteuer recht unterhaltsam: Die kleine Alice reist ins sagenhafte Wunderland, um dort eine Katastrophe zu verhindern und nebenbei die Wahrheit über den Tod ihrer Eltern herauszufinden. Gleich in den ersten Spielstunden werden viele recht spaßige Elemente eingeführt: Alice kann per Vierfach-Sprung durch die Lüfte segeln, mit einer Roboterbombe Druckplatten aktivieren und sich auf Miniaturgröße schrumpfen, um durch kleine Durchgänge zu schlüpfen. Zudem wird Ihnen das Kampfsystem nach und nach nähergebracht: Mit der Vorpal-Klinge teilt die Heldin schnelle Schwertstreiche aus, das Steckenpferd dient als mächtiger Hammer, die Pfeffermühle ist eine Art Maschinengewehr und die Teekanone verschießt explosive Beutel. Toll: Jede der einfallsreich gestalteten Gegnervarianten hat ihre eigenen Schwachpunkte, die Alice wiederum ausnutzen muss. Allerdings leidet das erstaunlich taktische Kampfsystem unter der nervösen Kameraführung: Trotz automatischer Aufschalt-Funktion verlieren Sie so die Gegner oftmals aus dem Blickfeld oder visieren versehentlich den falschen Feind



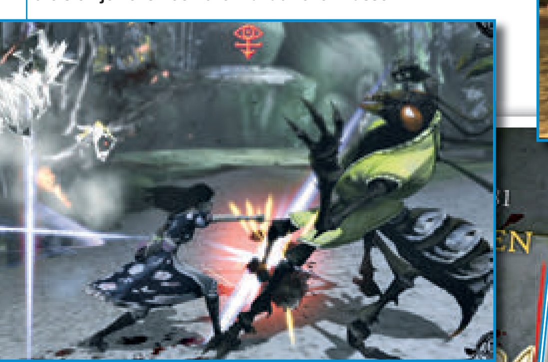
ES PASSIERT ... NICHTS! | Die Rahmenhandlung in London ist öde und verwirrend erzählt.



DIE KUNST DES TÖTENS | Auf Knopfdruck verfällt Alice in Hysterie und wird kurzzeitig unsterblich.



Alice verfügt über vier verschiedene Offensivwerkzeuge, die sich jeweils noch dreimal aufleveln lassen.



Die Vorpal-Klinge
Schnell und effizient: Alices Standardwaffe ist ein blutiges Messer, mit dem sie kleinere Gegner wie Hornissen (siehe Bild) im Nu zersäbelt. Gut getimte Kombo-Attacken werden zudem mit einigen sehr schicken Lichteffekten belohnt.

Die Teekanone
Da wäre selbst die Queen „amused“: Statt mit Granaten sprengt Alice ihre Feinde mit Teebeuteln in die Luft. Eine optionale Auflade-Funktion (Angriffstaste gedrückt halten) macht die explosiven Kräutersäcke noch effizienter.

Das Steckenpferd
Aus Holz ein Gaul haut den Gegnern aufs Maul – so könnte man das Steckenpferd umgangssprachlich beschreiben. Letztlich ist das berühmte Kinderspielzeug eine Art Vorschlaghammer, der selbst gepanzerte Monster im Nu zertrümmert.

Die Pfeffermühle
Das Fantasy-Maschinengewehr verschießt Pfefferkörner und kann so nicht nur fliegende Widersacher zu Boden werfen, sondern auch einäugige Monster blenden. Aber Vorsicht: Die Gewürzbüchse kann überhitzen, Alice sollte also gezielte, kurze Salven abfeuern!

an. Zum Glück gibt es eine Art Rettungsfunktion: Wenn Alices Lebensenergie gen Null sinkt, verfällt sie in Hysterie und wird dann nicht nur kurzzeitig unverwundbar, sondern auch doppelt so stark.

All diese Dinge machen das erste der ingesamt sechs Kapitel zu einer spaßigen Angelegenheit – man freut sich darauf, was die Entwickler wohl noch so an tollen Ideen in den kommenden Levels abfeuern mögen. Doch dann folgt die Ernüchterung: **Madness Returns** geht nämlich viel zu schnell die Puste aus. Besonders der Mittelteil des zwölfstündigen Abenteuers ist furchtbar gestreckt, langweilig und optisch unter aller Kanone. Selbst einige nette Ideen, etwa eine 2D-Shooter-Einlage an Bord eines U-Boots, können nicht darüber hinwegtäuschen, dass **Alice: Madness Returns** zu wenig Substanz für zu viel Spiel besitzt. Zudem ist die Handlung eine halbgare Mischung aus gestelzt philosophischen Dialogen, verwirrenden Zeichentrick-Zwischensequenzen und vorhersehbaren Wendungen. Dadurch wird auch das Einsammeln der Extras (Alice soll versteckte Erinnerungsbruchstücke aufklauben) zur reinen Fleißarbeit: Denn bereits nach der Hälfte des Spiels ist es einem reichlich egal, was die Gedankenfetzen ans Licht bringen. Technisch leistet sich das Action-Adventure ebenfalls einige unverständliche Fehler. Während manch ein Levelbereich atemberaubend schön aussieht, wirken andere, als ob man die Texturierung vergessen hätte. Die Sprachausgabe schneidet da etwas besser ab: Besonders die englischen Originalsprecher machen einen guten Job. Unsere PS3-Fassung ließ sich übrigens jederzeit auf Deutsch umstellen. Wir gehen also davon aus, dass auch die PC-Version über mehrere installierbare Tonspuren verfügt.

FAKTEN



GENRE:
Action-Adventure
ENTWICKLER:
Spicy Horse
PUBLISHER:
Electronic Arts
TERMIN:
16. Juni 2011

- Direkte Fortsetzung des Kultspiels **American McGee's Alice** aus dem Jahre 2000
- Das Action-Adventure ist in sechs Story-Kapitel mit je zwei Stunden Spielzeit unterteilt.
- Kopierschutz: Sie müssen das Spiel über eine Internetverbindung mit einer Seriennnummer freischalten.

„Mehr Stil als Substanz – eine echte Enttäuschung!“

Thorsten Küchler

WAS HABEN WIR GESPIELT? Aus Ermangelung einer testfähigen PC-Version mussten wir auf die PlayStation-3-Fassung ausweichen. Diese haben wir in knapp zwölf Stunden komplett durchgespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

+ Taktisches Kampfsystem mit vier sehr unterschiedlichen Waffen und gut darauf abgestimmten Gegnergruppen
+ Teils wunderschönes, herrlich bizarres Design
+ Einige charmante Einfälle wie 2D-Shooter-Levels
+ Ordentlich gemachte Hüpf- und Rätselpassagen, die auch Einsteiger nicht überfordern
- Wirre Story, die unspannend vor sich hindümpelt
- Eintöniger Spielablauf ohne große Überraschungen
- Kameraprobleme und die hakelige Sprungsteuerung machen einige Stellen zur Nervenqual.
- Grafisch teilweise unterirdisch und lieblos

WERTUNGSTENDENZ 0 – 100

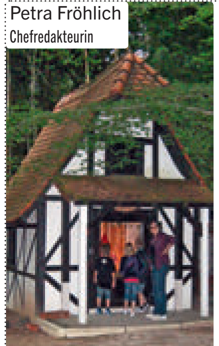


Künstlerisch wertvoll, spielerisch eindimensional: So lässt sich die Reise ins digitale Wunderland trefflich beschreiben. Während der Auftakt noch recht packend ist, verliert **Alice: Madness Returns** Spielstunde um Spielstunde mehr von seiner Faszination. Besonders die ständigen Wiederholungen nerven gewaltig: Hebel betätigen, über Plattformen hüpfen, noch einen Hebel betätigen, wieder über Plattformen hüpfen – ja, der Spielablauf ist tatsächlich so gleichförmig wie dieser Satz! Zudem schwankt die grafische Qualität fast schon auf unheimliche Art und Weise: Bildschöne Levels wechseln sich mit furchtbar hässlichen Bereichen ab. Einzig das Kampfsystem sorgt dafür, dass man bis zum Ende durchhält: Erstaunlich taktisch schießt und haut sich Alice durch pfiffig designte Gegnerhorden. Dennoch: Wir haben uns viel, viel mehr von diesem Spiel erhofft.

TEST 07/11

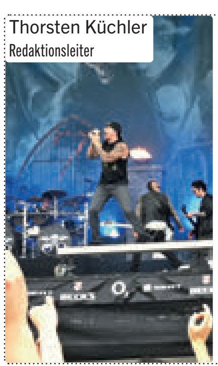
Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



Ist sich nach dem Besuch des Märchenlands sicher:
Dass dort heimlich Motion-Capturing-Aufnahmen für Adventure-Animationen durchgeführt werden.
Hat entsorgt:
Tonnenweise ausgewaschene Spiele-Shirts aus zwei Jahrzehnten – da blutet einem das Herz. Ein XXXL-NHL-Trikot und ein Duke-Werbe-Shirt aus dem Jahre '96 kommen hinter Glas, erhalten ein Messing-Schildchen und werden Hardrock-Café-mäßig an die Wand geklöppelt.

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



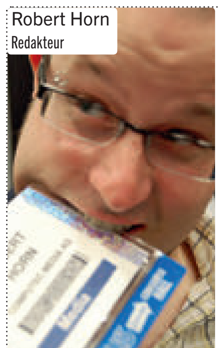
Hat es getan:
Und nach sechs Jahren Abstinenz wieder mal ein großes Musikfestival besucht. Rock im Park 2011 war dank Advenged Sevenfold und Alter Bridge ein großer Spaß.
Hat sich die Augen gerieben:
Denn Herr Weiß' Foto inklusive Metal-Matte sieht einfach famos aus.
Hat sich erschrocken:
Weil Petras Besuch als buckelige Hexe im Kinderwunderland doch etwas betroffen macht.

Stefan Weiß
Leitender Redakteur



Gab und gibt sich viel Action hin:
Während **Deep Black**, **Hydrophobia: Prophecy** und **Shadow Harvest: Phantom Ops** zeigten, wie man es nicht macht (trotzdem alle drei Titel durchgespielt!), fesselt mich aktuell **Fallout: New Vegas** umso mehr. Warum erst jetzt? Ganz einfach, weil ich endlich die passenden Mods beisammenhabe, welche die Grafik aufpeppen, neue Monster ins Spiel integrieren und das Menü verbessern – YEAH!

Robert Horn
Redakteur



Mag Messewahnsinn:
Unfassbar, welche Menschenmassen sich dieses Jahr über die E3 gewälzt haben. Und wir mittendrin.
Bekam große Augen:
Eine Auswahl meiner Messehöhepunkte: **Hitman Absolution**, **Battlefield 3**, **Far Cry 3**, **Tomb Raider**, **Rage** ... und **Rayman Origins**, hihi.
Braucht Nachschub:
Mein MMOG-Herz sehnt sich nach **The Old Republic**, meine Shooter-Seele nach **Battlefield 3**. Kann. Nicht. Länger. Warten!

Felix Schütz
Redakteur



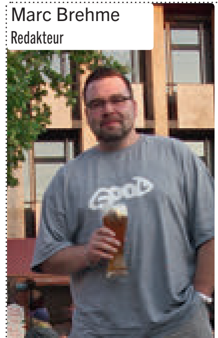
Hat sich eine PS3 gekauft:
Mit den **Uncharted**-Spielen fing es an, danach ging's mit **Heavy Rain** spannend weiter. Derzeit mit **Killzone 2** und **God of War 3** beschäftigt.
Liebt seinen PC trotzdem:
Neue Grafikkarte besorgt und **Starcraft 2**, **Dungeon Keeper 1** und **Duke Nukem Forever** durchgespielt. Dazwischen ein wenig **Outland** und **Gatling Gears** auf Xbox 360.
Freut sich besonders auf:
Die **Diablo 3**-Beta, **Skyrim**, die Beta zu **The Old Republic** und **Batman: Arkham City**.

Sebastian Weber
Redakteur



Ist glücklich:
Nach locker 14 Jahren Wartezeit ist **Duke Nukem Forever** endlich erschienen und mir gefällt's!
Ist ein wenig enttäuscht:
Die E3 2011 bot für mich zu wenig Neues. Nur Nintendos Ankündigung ist spannend, aber eher bezüglich dessen, wie es die Kunden aufnehmen.
Bleibt dem PC untreu:
Der **Duke** und **The Witcher 2** haben mich mal von der Xbox 360 weggeholt. Jetzt geht's mit **L.A. Noire** weiter.

Marc Brehme
Redakteur



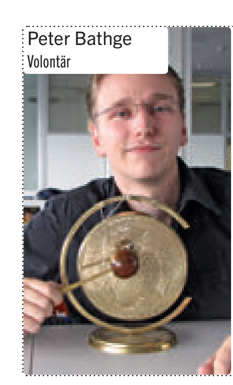
Spielt nun auch:
Endlich: **Duke Nukem Forever**. Kein Meilenstein, aber trotzdem ein tolles Spiel. Hail to the King, Baby! Weiter geht's mit **The Witcher 2**. Ja, immer noch! Schließlich müssen ja auch alternative Handlungsstränge erforscht werden. Auf der Konsole gibt's heiße Drifts mit **Dirt 3** und spannende Detektivarbeit mit **L.A. Noire.**
Tankte:
Zur gelungenen Erlanger Sternennacht mächtig viel … ähm … Kultur ;)

Viktor Eippert
Volontär



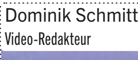
Ist dezent enttäuscht:
Von der E3. Wo waren die großen, neuen Marken? Wo waren die spannenden Neuankündigungen? Wo waren die innovativen Titel? Und wo waren eigentlich die Strategiespiele? Stattdessen bekommen wir dritte und vierte Teile von Reihen, die bis auf kleine Änderungen auf der Stelle treten.
Ist begeistert:
Von **L.A. Noire** auf seiner PlayStation 3. Auch wenn die Verhöre manchmal etwas undurchsichtig sind.

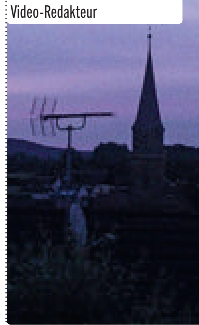
Peter Bathge
Volontär



Genoss:
Selbst gepflückte Riesenerdbeeren während seiner Urlaubswoche vor der E3.
Erschloss:
Mit dem Kauf einer Xbox 360 ein völlig neues Spiel(e)feld.
Vergoss:
So manche Träne darüber, dass Blizzard, Rockstar und Valve auf der E3 keine neuen Spiele vorstellten.
Erschoss:
Flüchtende Verbrecher in **L.A. Noire** (Xbox 360). Die Atmosphäre im Spiel ist unerhört dicht!

Dominik Schmitt
Video-Redakteur





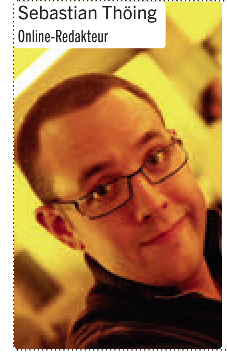
Kann jetzt glücklich sterben:
Dirk Nowitzki hat die NBA-Meisterschaft gewonnen! Und ich saß mitten in der Nacht vor dem Rechner, verfolgte den ESPN-Liveticker und hörte amerikanische Radiosender bis 5 Uhr in der Früh. Das Bild anbei fängt die magische Stimmung der Umgebung ein.
Hat ein Smartphone:
Nach Monaten der Überlegung und des Kollegen-Ausfragens ist es ein HTC Incredible S geworden!

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Ist begeistert:
Weil der Duke nach so langer Wartezeit endlich erschienen ist.
Ist verwundert:
Weil ihm die ausgelutschte Spielidee immer noch Spaß macht.
Ist beschäftigt:
Ungeziefer aus seinem Garten zu vertreiben.
Ist erschüttert:
Über die immens hohen Benzinpreise.
Ist stur:
Und verweigert nach wie vor E10 zu tanken.

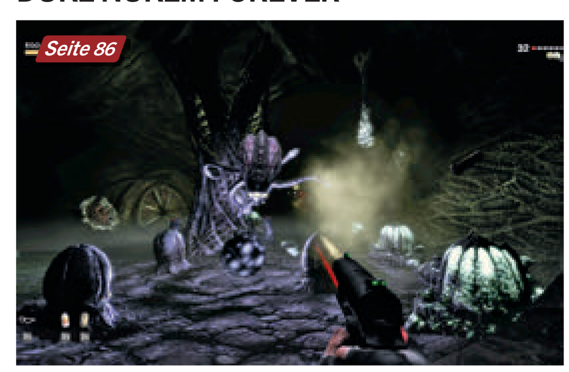
Sebastian Thöing
Online-Redakteur



Spielt momentan:
Duke Nukem Forever, **Portal 2** und **Red Faction: Armageddon**. Mehr brauche ich momentan wirklich nicht.
Ist ernüchtert:
L.A. Noire (Xbox 360). Da hätte ich mehr von erwartet. Zu viele Logiklöcher, zu wenig Abwechslung. Ich bin ein bisschen enttäuscht.
Ist umgezogen:
Fugen erneuern, Wände streichen, Laminat verlegen, PVC rausreißen – fast spannender als manches PC-Spiel.

TOP-THEMEN

ACTION
DUKE NUKEM FOREVER



HAIL TO THE KING, BABY! | Man könnte es als das achte Weltwunder bezeichnen: Der Running-Gag der Spieleindustrie findet endlich sein Ende, denn der vor 14 Jahren angekündigte und immer wieder verschobene Ego-Shooter erscheint tatsächlich. Doch konnte Gearbox den Duke trotz seiner Geschichte noch zu einem trashig-lustigen Shooter-Meilenstein machen? Oder merkt man dem Spiel sein Alter zu sehr an? Wir verraten es!

ACTION
F.E.A.R. 3



DER BLANKE HORROR | Die Grusel-Shooter-Reihe rund um Teufelsweib Alma ging bislang auf das Konto von den **No one lives forever**-Erfindern Monolith. Nun hat Warner Bros Interactive ein anderes Studio mit dem dritten Teil beauftragt. Doch mit Erfolg oder fehlt **F.E.A.R. 3** am Ende das gewisse Etwas?

INHALT



ACTION
HUNTED: DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS

DOPPELTE HAUE | Ein Hack&Slay-Koop-Spiel – das kann doch gar nicht schlecht sein, oder? Tatsächlich haben Entwickler Inxile Entertainment und Publisher Bethesda aber bei **Hunted** Potenzial verschenkt, liefern nur ein solides Actionspiel. Warum? Lesen Sie selbst!

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

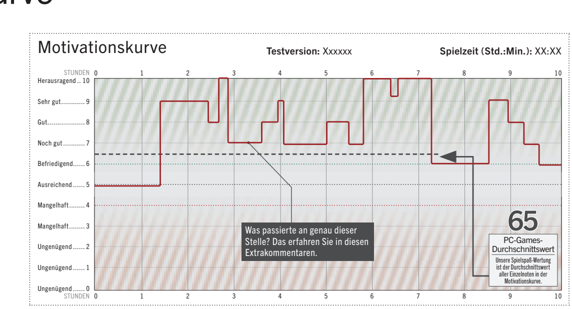
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile“ bis „Hochspannung pur“. Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente“ – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

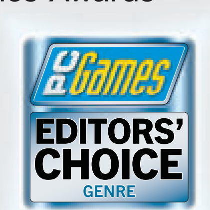
Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

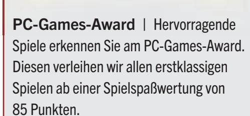
Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die neuen PC-Games-Awards







PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 106.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er“ gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Von: Jürgen Krauß

Ein Duke kommt selten allein, besser spät als nie und leider ohne den ganz großen Knall.

PISTENROWDY | Von einer Alienfalle geschrumpft, düst unser Weltenretter an Bord eines Minifernlenkautos durch sein eigenes Kasino. Lustig: Wenn wir dabei einen Schweinecop anfahren, hält der sich das Schienbein.

Duke Nukem Forever



Es ist vollbracht. **Duke Nukem Forever** ist nach 14 Jahren Entwicklungszeit endlich fertig. Es ist tatsächlich erschienen. Die wichtigste aller Fragen: Kann das Universum einem solchen Ereignis überhaupt standhalten oder endet die Welt am 10. Juni mit dem Erscheinen des am häufigsten totgesagten Spiels aller Zeiten? Und noch viel wichtiger: Weiß uns das Spiel im Falle eines Weltuntergangs wenigstens gut zu unterhalten? Die Antwort darauf ist gar nicht so schwer: Die Chance auf Störungen des Raum-Zeit-Kontinuums ist weitaus geringer als die Wahrscheinlichkeit, dass **Duke Nukem Forever** Sie ordentlich bespaßt. Immerhin!

Der Bildschirm ist schwarz. Eine tiefe Stimme, die unser kinogeschultes Gehirn ohne Umweg sofort Bruce Willis zuordnet, stellt in einem unglaublich coolen Tonfall gleich mal eines klar: „Diese Alien-Hurensöhne schießen mir nicht ungestraft mein Schiff ab!“ Die Stimme gehört natürlich nicht dem Glatzkopf und Film-Actionhelden Willis, sondern Blondbürste und Spiele-Actionheld Duke Nukem, zumindest in der deutschen Version von **Duke Nukem Forever** – und das von ihr gegebene Versprechen ist eine Referenz an eines der vergangenen Abenteuer des Adeligen, über das wir nicht berichten dürfen. Was der Ansage folgt, kennen wir – und Sie vermutlich auch – längst von diversen Vorschauveranstaltungen und -berichten, deshalb hier nur die Kurzfassung: Footballstadion, Zykloider Imperator, Fieldgoal –



ACTION SATT | Zu einem echten Duke gehört auch eine Menge Action – an Waffen, Gegnern und Explosionen mangelt es in der Einzelspielerkampagne jedenfalls nicht.



BLONDER STAR | In Dukes Universum ist er der Star und das wird an jeder Ecke deutlich – hier hoffen zum Beispiel weibliche Fans darauf, einen Blick auf den Blondschopf zu erhaschen.

ALT, ABER GUT?

Die Frage, die jeden Fan der Serie seit Jahren quält: Wie oldschool wird Duke Nukem Forever? Die Antwort: sehr. Das muss aber nicht zwangsläufig etwas Schlechtes sein! Dies sind die fünf Top-Gründe, warum der neue Duke das Prädikat „Oldschool" verdient.

5 Technik und Grafik verdienen sich ganz offensichtlich das „Oldschool"-Prädikat – unfreundliche Adjektive wie „altbacken" oder „angestaubt" sind allerdings genauso zutreffend.

4 Der Ausgang eines Bereichs öffnet sich meist erst, nachdem alle Gegner in besagtem Areal beseitigt wurden – modern sieht anders aus.

3 Die geistigen Fähigkeiten der Pixelgegner lassen sich treffender mit „Bewegungsmuster" denn mit „Künstliche Intelligenz" beschreiben – Feinde agieren also sehr voraussehbar, aber wenigstens niemals völlig unpassend.

2 Held und Story wirken wie aus einem 80er-Jahre-Actionfilm. Passend dazu: die Stimme des Duke.

1 Nicht nur das Wort, sondern auch das Konzept „Codekarte" findet Verwendung und erinnert uns wohlig an längst vergangene Shooter-Tage.



VERTUSCHUNGSSKANDAL | Zwar vermögen Grießel- und Unschärfeeffekte einige der grafischen Unzulänglichkeiten zu übertünchen, kantige Modelle, schlechte Animationen und lahme Texturen fallen aber trotzdem immer wieder auf.



DUMM, DAS | Die Denkkapazitäten der Schweinecops sind sehr begrenzt. Mehr als Vor-die-Flinte-Laufen beherrschen sie nicht.



PS-MONSTER | Wo moderne Actionhelden oft mit hochgezüchteten Karren aus Fernost umherdüsen, griffen die Heroen der 80er (ja, du bist gemeint, Colt!) gern auch mal wie der Duke auf Monstertrucks zurück.

dann ein „Ah, das war nur ein ‚Spiel im Spiel'-Moment, anschließend ein „Huch, was machen denn die spärlich bekleideten Zwillinge zu meinen Füßen?"-Moment und zu guter Letzt ein etwa neun bis zehn Stunden dauernder „Verdammt, sind diese verfluchten Aliens etwa schon wieder da?"-Moment. Ja, das könnte amüsant werden.

Es stellt sich heraus, dass gerade ein paar Außerirdische in Las Vegas vorbeischauen – direkt vor, schnell aber auch direkt hinter des Dukes Haustür. Und so begibt er sich also auf den Weg durch sein eigenes Museum in seinem eigenen Kasino, dem „Ladykiller", um in der geheimen Duke-Höhle mit dem Präsidenten über die Situation zu quatschen. Der pocht allerdings auf die guten diplomatischen Beziehungen und rät mit Nachdruck, die Füße stillzuhalten. Dumm nur, dass das nun mal überhaupt nicht unser Stil ist. Auf dem Weg nach draußen lernen wir ein paar von Dukes Fähigkeiten kennen – und die reichen von Aufwärtshaken über Arschtritte und Biertrinken bis hin zum Fernlenk-Mini-Monstertruck-Fahren. Zum Glück stellen wir schnell fest, dass die Außerirdischen es mit der Diplomatie nicht so eng sehen und es durchaus wert sind, mit einem nervösen Abzugsfinger und den eben gelernten Tricks begrüßt zu werden. Doch wir stellen ebenso schnell noch etwas fest: Unsere Gegner hätten besser noch einmal zum Feinschliff durch die Animationsabteilung von Gearbox gehen sollen. Technisch ist **Duke Nukem Forever** schon auf den ersten Blick kein Meisterwerk, jedoch wirkt die in vielen Bereichen altbackene Spieltechnik und -mechanik zu Zeiten von **Call of Duty** und Co. auch wieder irgendwie erfrischend. Teil dieses Antikkonzepts ist beispielsweise auch, dass Sie einen mit Feinden gefüllten Bereich in der Regel erst verlassen können, wenn

DIE „BALLS OF STEEL"-EDITION

Selten fallen Spezialausgaben von PC-Spielen derart üppig aus – der Duke braucht wohl auch in Sachen Goodies eine Extrawurst. Die PC-Version der Sondervariante ist im Laden längst vergriffen, der Straßenpreis liegt aktuell bei rund 125 Euro.

Wer eine der „Balls of Steel"-Editionen ergattern konnte, darf sich über jede Menge coolen Kram freuen, darunter eine Duke-Büste, Duke-Pokerchips und -Würfel sowie ein Duke-Kartenspiel, Postkarten mit Duke-Motiven, einen Duke-Sticker, einen Duke-Bastelbogen, ein Duke-Comic-Heft, ein 100-seitiges Buch über die Entstehungsgeschichte von **Duke Nukem Forever** und ein Echtheitszertifikat – außerdem natürlich das Spiel.



DER RÄTSELHAFTE DUKE

Duke Nukem hat nicht nur Charakter, er hat auch Köpfchen. Und das braucht er, um in *Forever* die zahlreichen Rätsel zu bestreiten. Hier ein einfaches Beispiel – mit Grüßen von Kollege Freeman.

1. Der Arm des Krans könnte uns zum Ausgang führen, jedoch zeigt er nach unten statt nach oben. Was tun?

2. Am anderen Ende des Kranarms ist ein Behältnis, dessen Inhalt allerdings nicht schwer genug ist, um jene Seite des Arms zu senken.

3. Die Lösung: Wir karren mit dieser fahrbaren Hydraulik-Bühne alle Fässer, die wie zufällig im Raum verstreut liegen, ans richtige Ende des Kranarms. Et voilà, der Arm bewegt sich wie bei einer Wippe und ebnet uns den Weg zum Ausgang.

Sie alle Gegner erledigt haben, vorher versperrt oft eine verschlossene Tür oder Ähnliches den Weg – ganz wie in den Anfängen des Genres. Auch fällt auf, dass Sie hier und da an einen Durchgang gelangen, für den Sie einen „Öffner" brauchen, den Sie erst in den angrenzenden Gebieten suchen müssen – ebenfalls ein beliebtes Spielelement aus frühen Shooter-Tagen. Hat hier jemand „Codekarte" gesagt?

Wo waren wir noch mal? Ach ja, die Technik. Wichtiger Teil der Technik: abgetrennte Gliedmaßen. Da es sich aber um außerirdische Schweinemenschen und anderes nichtirdisches Getier handelt, findet's die USK offensichtlich okay – die ungeschnittene deutsche Ab-18-Version geizt nicht mit platzenden Köpfen, umherfliegenden Extremitäten und rotem Lebenssaft. Auch geizt sie nicht mit sauber eingesprochenen und überwiegend gut übersetzten Sprachsamples; der Stimmpate unserer Hauptfigur macht seinen Job sogar so gut, dass es nach einer Weile gar nicht mehr auffällt, dass der Spieleheld erstmals deutsch zu uns spricht. Die eine oder andere durchgerutschte Peinlichkeit, etwa „Es ist arschkicking time!", gibt es zwar, ist aber extrem rar und eher belustigend als störend. Überhaupt wiederholen sich des Arschtreters Macho-Sprüche nur selten. Abgerundet wird das Audio-Erlebnis durch harte Riffs von Megadeth und durchaus hörenswerten Country-Kram. Weniger Lob haben wir erwartungsgemäß für die Grafik übrig, hier stören nicht nur missratene Gewässer, hölzerne Charaktere und oft schwache Texturen, auch krankt das Spiel mitunter an Bildzerreißen (Tearing) und nervt mit anstrengenden (abschaltbaren) Unschärfe-, Flimmer- und Grießeleffekten über einem (nicht abschaltbaren) angestaubt wirkenden Gesamterscheinungsbild. Immerhin wurden der Spielmechanik ein paar moderne Farbspritzer verpasst, auch wenn man hiervon halten kann, was man will: Statt freien Speicherns gibt es Kontrollpunkte, der Duke kann maximal zwei Waffen gleichzeitig mit sich führen und das sich automatisch aufladende „Ego" statt einer Gesundheitsleiste macht Medipacks überflüssig. Was die Abwechslung betrifft, orientiert



GESCHICKLICHKEITSPRÜFUNG | Um eine Tür zu öffnen, braucht der Duke eine Energiezelle, die er per RC-Monstertruck aus einem unzugänglichen Raum bugsieren muss. Einlagen wie diese gibt es häufig.



DER VOLLSTRECKER | Wenn der Protagonist einen Gegner nicht direkt aus dem Spiel schießt, hat er die Möglichkeit, diesen zu exekutieren. Dass das meist sehr blutig wird, dürfte klar sein.

MEHRSPIELER-MODUS

Egal ob solo oder im Rudel, der Duke bleibt seiner Linie treu. Kann diese Taktik anno 2011 noch aufgehen?

Stärker noch als im Einzelspielerabenteuer fällt auf den Schlachtfeldern des Internets das Alter des Dukes auf. Wenige Shader und Unschärfe-Effekte verdecken die alten Texturen, die lange Entwicklungszeit fordert heftigst Tribut. Spielerisch versucht sich Gearbox an einem Balance-Akt zwischen Gegenwart und glorifizierter Vergangenheit: Derzeitige Genre-Standards wie Stufenaufstiege und Herausforderungen motivieren in **Duke Nukem Forever** genauso wie in **Black Ops** oder **Battlefield**.

Die kleinen Karten und die mit zehn Mann reichlich begrenzte Spielerzahl erinnern hingegen an eine längst vergangene Ära, als rund um die Jahrtausendwende drei indizierte Ego-Shooter (einer davon Dukes Urvater) das Online-Ballern überhaupt erst populär machten. Diese Aussage lässt sich je nach Geschmack positiv oder negativ interpretieren. Wer auf militärische Schusswechsel steht, Teamarbeit schätzt und auf seinen Kriegszügen viel Platz und dementsprechend unterstützende Fahrzeuge wünscht, wartet besser auf **Battlefield 3**. Wer all die Tarnflecken-Vertreter aber nicht mehr sehen kann, erfreut sich an den schnellen und herrlich direkten Feuergefechten von **Duke Nukem Forever**.

Das Salz in der Suppe bereiten die teils kreativen Karten, etwa ein riesiges Fastfood-Restaurant, in dem sich Schrumpfdukes gegenseitig in die Fritteuse stoßen, sowie das einzigartige Waffensortiment: Schrumpfkanone, Steroide und Eisstrahl rocken einfach! Im Gegenzug wackelt das Balancing, nicht jede Waffe eignet sich gleich gut für die Scharmützel. Schlappe vier Modi, allesamt altbekannte Standardware, finden wir außerdem zu wenig. Insgesamt gilt für den Mehrspielerteil also das gleiche Fazit wie für Dukes Solo-Geplänkel: Oldschool-Action mit Luft nach oben.

PRO/CONTRA

- ⊕ Schnelle, unmittelbare Mehrspieler-Action
- ⊕ Herrliches, abwechslungsreiches Waffen- und Gadget-Arsenal
- ⊕ Nette Gags (Po-Klaps bei Capture the Babe, Schrumpf-Matches etc.)
- ⊕ Teils kreative Karten (Fastfood-Restaurant)
- ⊖ Technisch vollkommen veraltet
- ⊖ Nur vier, sehr alltägliche Modi
- ⊖ Waffen-Balancing unausgewogen



NARRENFREIHEIT | Das ist ja geradezu modern: Dank Erfahrungs- und Freischaltsystem sind Duke-Klone mit lustigen Kopfbedeckungen keine Seltenheit auf den Mehrspielerservern.

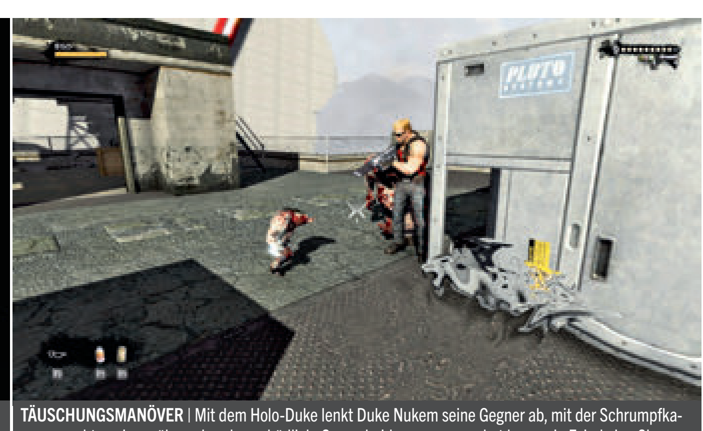
ZWERGENAUFSTAND | Beim Hail to the King in Dukes Burgerladen sind alle Spieler in geschrumpfter Form unterwegs. Dem Spaß tut das keinen Abbruch – die Karte ist zudem herrlich vertikal!

sich der Duke an seinem indizierten Vorgänger, nutzt aber auch die Möglichkeiten, die „moderne" Spielengines bieten: Von Physik- bis Schrumpfrätseln, von Tauch- bis Fahreinlagen wird wirklich an jeder Ecke etwas Neues geboten. Nur an wenigen Stellen wirkt das Abenteuer gestreckt oder repetitiv, und wenn doch, dann so gut wie nie langweilig inszeniert.

Der altehrwürdige Alienvertrimmer verwendet freilich viel Zeit aufs Waffenschwingen – vorzugsweise auf das großkalibriger Argumentverstärker. Nützlichkeit und Einfallsreichtum dieser Schießeisen schwanken jedoch etwas: Schrumpfkanone und Doppelraketenwerfer sind extrem schädlich für die Gesundheit desjenigen, der am falschen Ende des Laufes steht, Gefrierstrahl und Alien-Energiegewehr rangieren hingegen auf Saugnapfpistolen-Niveau. Dank Minen, Rohrbomben, Hologrammen und anderem Kram sind die Feuergefechte aber durchweg spannend und unterhaltend – duketastisch sozusagen. In der neun- bis zehnstündigen Kampagne hagelt es aber nicht nur blaue Bohnen, sondern auch allerhand Blödeleien und Rätsel. Während das Rumgealbere sich lediglich positiv aufs Ingame-Ego auswirkt und oft mit Fäkalien, Permanentmarkern oder narzisstischen Einlagen vor einem Spiegel zu tun hat, fordern die Knobeleien teils ernsthaft Hirnschmalz: Da müssen Fässer in einen Container gesteckt werden, um das Teil zum Kippen zu bringen, Kräne richtig positioniert, um Klettereinlagen zu ermöglichen, und Rohre korrekt verschoben, um Dampf an die gewünschte Stelle zu leiten. Gordon Freeman wäre sicher stolz auf seinen blonden Kollegen, der nicht nur erfolgreich, hübsch und anbetungswürdig, sondern offensichtlich auch clever ist – und beim anderen Geschlecht sehr beliebt. Daraus ergibt sich ein nicht nur im prüden Amerika umstrittener Aspekt des Duke'schen Erfolgsrezepts: Frauen werfen sich ihm quasi zu Füßen, gerne auch mal leicht bis obenherum gar nicht bekleidet. Für jemanden, der beim letzten Abenteuer des Dukes noch in der Pubertät steckte, fühlt sich das völlig normal und absolut passend an, andere stören sich vielleicht doch an der übertrieben eingesetzten Freizügig-



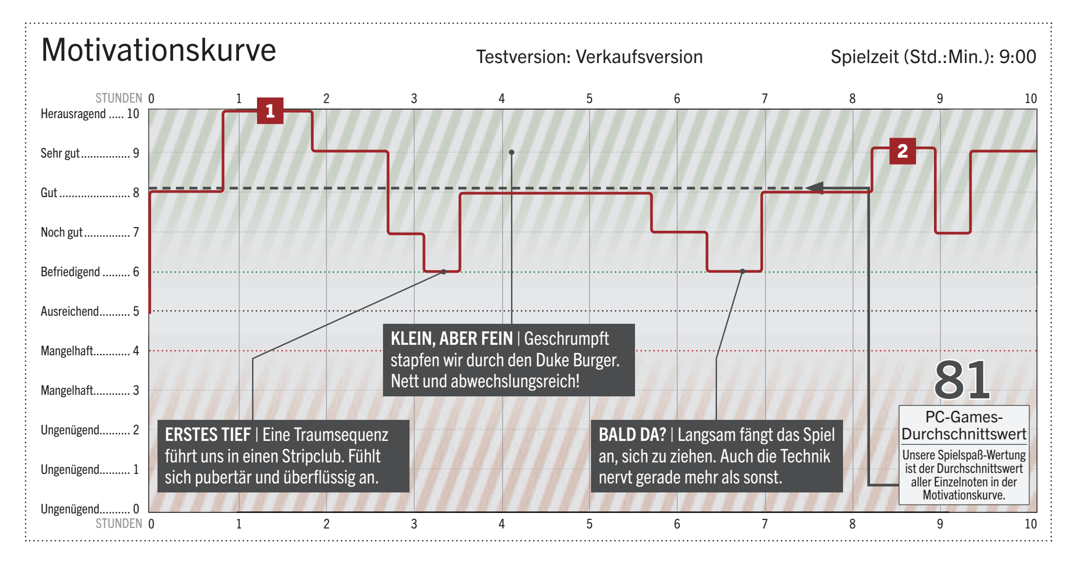
DIE FRAUEN HÄNGEN WIEDER NUR RUM | Die Außerirdischen wollen nur unser Bestes: unsere Frauen. Was genau mit ihnen passiert, erfahren Sie im Lauf der Kampagne – hier nur ein kurzer Ausblick.



TÄUSCHUNGSMANÖVER | Mit dem Holo-Duke lenkt Duke Nukem seine Gegner ab, mit der Schrumpfkanone macht er sie vorübergehend unschädlich. Gegen beides zusammen hat kaum ein Feind eine Chance.

Motivationskurve

Testversion: Verkaufsversion | Spielzeit (Std.:Min.): 9:00





VEGAS, BABY! | Vor dem Fellatio-Kasino (eine Anspielung auf das real existierende Bellagio) tritt uns ein fetter Battlelord entgegen. Ein harter Kampf!

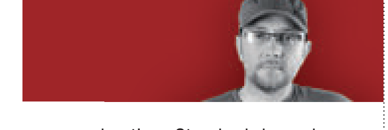


ENDE IN SICHT | Der interessante Tauchabschnitt wird zwar von einem fies schweren Bosskampf unterbrochen, dafür ist die folgende Zielgerade top!

keit. Diejenigen seien aber getröstet: In der zweiten Spielhälfte nimmt der Boob-Count deutlich ab.

Es ist nicht ganz einfach, ein Spiel zu bewerten, auf das Redakteure und Duke-Fans, aber auch -Kritiker seit 14 Jahren warten. Kann man sich überhaupt ohne verklärten Schwärmerblick, gut gereifte Gehässigkeit oder zumindest eine felsenfest vorgefertigte Meinung zum Thema äußern? Vielleicht nicht, jedoch wurde uns beim Test eines klar: **Duke Nukem Forever** hat nicht das Zeug dazu, eine längst gefestigte Meinung zum Spiel zu ändern – oder anders ausgedrückt: Das Abenteuer ist gut genug, um Fangelüste zu befriedigen, es bietet aber auch ausreichend Schwächen, sodass sich Kritiker und Ketzer schon mal genüsslich die Hände reiben können. Aber sind wir doch mal ganz ehrlich: Ihre Kaufentscheidung ist ja vermutlich schon vor 14 Jahren gefallen, oder? ❑

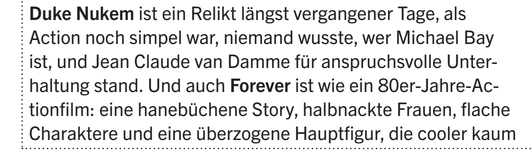
MEINE MEINUNG | *Jürgen Krauß*



„Der Duke ist ein Dinosaurier: alt, groß, hässlich, aber auch ziemlich faszinierend."

Duke Nukem ist ein Relikt längst vergangener Tage, als Action noch simpel war, niemand wusste, wer Michael Bay ist, und Jean Claude van Damme für anspruchsvolle Unterhaltung stand. Und auch **Forever** ist wie ein 80er-Jahre-Actionfilm: eine hanebüchene Story, halbnackte Frauen, flache Charaktere und eine überzogene Hauptfigur, die cooler kaum sein könnte. Gemessen an heutigen Standards kann das Abenteuer eigentlich fast nur durchfallen – vor allem auch in technischer Hinsicht. Die Frage, die Sie stellen müssen, ist aber nicht „Wie gut ist der Duke?", sondern „Was sind meine Ansprüche an den Duke?". Das Einzige, was mich ehrlich an dem Spiel stört: Es ist jetzt entmystifiziert!

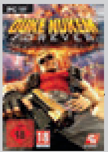
MEINE MEINUNG | *Thorsten Küchler*



„Der Spiel gewordene Anachronismus – plump, altbacken und doch spaßig!"

Ja, man sieht **Duke Nukem Forever** an, dass es aus einer Zeit stammt, in der Shooter noch schlichte Dauerballereien waren. Aber nein, deshalb ist es noch lange kein ödes Spiel! Denn die größte Schwäche des Oldschool-Schützenfests ist auch seine größte Stärke: Es bietet einfachen, jedoch stets auch unbändigen Spaß am Stumpfsinn. Man muss aber ganz klar sagen, dass der Nonsens-Mix aus nackter Haut, lachhaft dummen Aliens und Macho-Held mit einigen fiesen Nervelementen daherkommt. Eine künstliche Intelligenz gibt's hier nicht – hakelige Hüpfeinlagen und öde Bossgefechte hingegen schon! Wenn Sie jedoch mit solchen Fehlern aus der Shooter-Antike leben können, dann ist **DNF** ein echter Spielspaßbringer.

DUKE NUKEM FOREVER



Ca. € 43,-
10. Juni 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Gearbox
Publisher: 2k Games
Sprache: Mehrsprachig
Kopierschutz: Steam-Aktivierung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ganz klar die Achillesferse des Projekts – kein Wunder, nach mehreren Engine- und Entwicklerwechseln
Sound: Die deutsche Übersetzung mit der Synchronstimme von Bruce Willis ist sehr gelungen, die ebenfalls enthaltene englische Sprachausgabe mit John St. John als Sprecher natürlich überragend.
Steuerung: Guter Shooter-Standard

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Vier Spielmodi: Capture the Babe, Hail to the King, Dukematch und Team Dukematch – auf gut Englisch: Capture the Flag, King of the Hill, Deathmatch und Team Deathmatch
Zahl der Spieler: 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo/Athlon 64 X2 mit 2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 7600/Radeon HD 2600 mit 256 MB RAM, Windows XP/Vista/7
Empfehlenswert: Core 2 Duo/Athlon 64 X2 mit 2,6 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 3850 mit 512 MB RAM, Windows XP/Vista/7

JUGENDEIGNUNG

USK: Die ungeschnittene deutsche Version zeigt explizite Gewalt (inklusive jeder Menge Blut und abgetrennter Körperteile), jedoch nicht gegen Menschen oder humanoide Wesen; außerdem geizt das Spiel nicht mit sexistischen Äußerungen und nackter weiblicher Haut. Die USK-Freigabe ab 18 Jahren ist durchaus berechtigt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten die Gold-Version, das heißt, eine fertige, nicht aber die Verkaufsfassung. Während der gesamten Spieldauer von etwa 9 Stunden gab es einen nicht reproduzierbaren Absturz.

PRO UND CONTRA

- ➕ Der Duke ist endlich wieder da und er bleibt sich selbst treu.
- ➕ Kurzweiliges Abenteuer mit langer Spielzeit und vielen Tempowechseln
- ➕ Oldschool (Bosse, Levels etc.)
- ➖ Oldschool (Technik, KI etc.)
- ➖ Wirkt teils etwas gestreckt
- ➖ Manchmal unklare Spielerführung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

SCHLAGFERTIGES DUO | E'lara (links) und Caddoc (rechts) rutschen in ein actionreiches Koop-Abenteuer, das mehr Feinschliff hätte vertragen können.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Hunted: Die Schmiede der Finsternis

Von: Sebastian Weber

Ein Koop-Modus rettet jedes Spiel vor der Belanglosigkeit? Bei Hunted stimmt das nicht ganz.

Eine zierliche Elfe, ein grobschlächtiger Krieger, dazu eine interessante Fantasy-Geschichte und -Welt mit coolen Gegnern und einem charismatischen Bösewicht. Dazu anspruchsvolle Rätsel und Kämpfe, die Team-Arbeit erfordern – das theoretische Grundrezept von **Hunted: Die Schmiede der Finsternis** hört sich nicht kompliziert, aber spannend an. Entwickler Inxile hat jedoch zu wenige gute Zutaten verwendet, als dass dieser Koop-Happen zu einem Gaumenschmaus geworden wäre. Es bleibt ein Imbiss für zwischendurch.

Caddoc, den muskelbepackten Haudegen, plagen zu Beginn von **Hunted** Visionen. Diese werden später natürlich wahr, außerdem taucht noch eine mysteriöse, bleiche Dame namens Serpahim auf, die Caddoc mitsamt seiner Mitstreiterin E'lara in einen Kampf um die Menschheit zieht. Es geht fortan gegen Monster, die ein gefallener Drachentöter aus seinem düsteren Unterschlupf in die Welt sendet. Wieso und weshalb, erfährt man erst sehr viel später. Allerdings ist die Story derart an den Haaren herbeigezogen und vor allem belanglos und langweilig, dass sie alleine kein Grund wäre, die beiden Abenteurer 10 bis 15 Stunden lang durch die linearen Levels des Action-Spiels zu scheuchen. Für Motivation sorgen vielmehr die kurzweiligen und actionreichen Kämpfe, die den Spielverlauf beherrschen. Caddoc ist auf Nahkampf spezialisiert, nutzt aber auch Armbrust und Zauber. Elfe E'lara ist als Bogenschützin effektiv, kann aber auch im Nahkampf und mit Magie mächtig austeilen. Die beiden Charaktere unterscheiden sich für unseren Geschmack zu wenig.



SELTEN | Große, schwer zu besiegende Gegner wie dieser Dämon sind in **Hunted** rar. Zudem werden Ihre Helden zu schnell zu stark.



SCHLAU | Selbst KI-gesteuert nutzt der zweite Charakter seine Fähigkeiten und Zauber sinnvoll.



ZWISCHENBOSS | An einigen Stellen im Spielverlauf treffen Sie auf besonders starke Monster. Dafür gibt es tolle Belohnungen, nämlich legendäre Waffen (rechts hinten im rosa Behälter).

HUNTEDS ONLINE-FUNKTIONEN

Die Entwickler haben Hunted stark darauf ausgelegt, dass Sie mit Ihren Freunden zusammen spielen können.

Vorweg: Um die Mehrspieleroptionen von **Hunted** nutzen zu können, ist ein Gamespy-Account notwendig, den Sie im Spiel anlegen können. Dann stehen Ihnen zwei Modi zur Wahl.

Kooperative Kampagne: Das gesamte Einzelspielerabenteuer dürfen Sie auch mit einem Freund über das Internet oder eine LAN-Verbindung bestreiten. Jedoch spielt sich **Hunted** dann kaum anders als mit der KI, denn es gibt keine Möglichkeit, sich abzusprechen – weder per Voice- noch per Text-Chat. Außerdem sind die Rätsel zu wenig auf Teamwork ausgelegt und das Balancing leidet im Koop-Modus stark: Sobald ein Mitspieler in der Einzelspielerkampagne weiter fortgeschritten ist als sein Kumpan, hat Letztgenannter wenig Spaß. Grund: Sie übernehmen die Fähigkeiten und den Erfahrungslevel aus dem Einzelspieler-Modus. Wer **Hunted** durchgespielt hat, darf sich also auf einen Spaziergang in den ersten Kapiteln freuen.

Crucible Modus: Hier können Sie mit einem Freund zusammen auf einer Karte gegen Horden von Monstern antreten, die nach und nach stärker werden. Diese Karten lassen sich auch selbst erstellen, allerdings schalten Sie Gegnerarten und andere Vorgaben über das in der Kampagne gesammelte Gold ein. Wer deshalb jegliche Gegenstände und Widersacher zur Verfügung haben möchte, muss **Hunted** mehr als einmal durchspielen.

Davon abgesehen machen die Scharmützel mit den Monsterhorden aber meist Spaß. Auch wenn es im Grunde nur vier Gegnertypen in verschiedenen Abwandlungen in der Spielwelt gibt, hat man gut zu tun. Jedoch merkt man früh, dass die etwas gestreckt wirkende Kampagne von **Hunted** nach einem simplen, immer gleichen Prinzip abläuft: Sie finden sich in einem Areal wieder, wo Dutzende Monster auf Sie einstürmen. Sobald alle Biester erledigt sind, öffnet sich eine Tür oder Sie müssen ein simples Rätsel lösen, dann geht es weiter. Die Denksportaufgaben verlangen nur in extrem seltenen Fällen Teamarbeit, zum Beispiel wenn Sie eine Wippe ausbalancieren müssen oder wenn einer der Helden mit einem Aufzug eine Schräge hinabfährt, während der andere per Fernkampf seinem Kumpel den Rücken freihält, um dann oben rechtzeitig einen Knopf zu drücken. Solche Koop-Aufgaben hätte Entwickler Inxile ruhig häufiger in den Spielverlauf einbauen können.

Meistens passieren Sie danach einen mehr oder weniger tristen Gang, in dem Sie neue Waffen, Heil- oder Manatränke finden, um schließlich im nächsten Gebiet voller Gegner zu landen. Abwechslung gibt es ab und zu in Passagen, in denen Sie zum Beispiel mit einem Katapult auf anstürmende Biester feuern oder einen Belagerungsturm mit einem Geschütz zerstören sollen. Daneben gibt es wenige Bossgegner oder bestimmte Widersacher, die eine spezielle Taktik erfordern. Doch allzu komplexe Strategien sind auch dann nicht notwendig.

Die Steuerung der Charaktere geht dafür erfreulich präzise von der Hand. Fernkampfwaffen treffen dank automatischer Zielerfassung selbstständig, solange die Kamera in die Richtung eines Gegners zeigt. Sie dürfen aber auch selbst zielen. Spezialfähigkeiten und Zauber legen Sie auf vier Hotkeys und wechseln diese so im Eifer des Gefechts problemlos durch, mit der Q-Taste lösen Sie diese schließlich aus.

Weiteres Manko ist, dass **Hunted** viel zu leicht ist. Im Verlauf des Abenteuers sammeln Sie Kristalle in der Spielwelt, die Sie benötigen, um die Fähigkeiten und Zaubertricks Ihrer Schützlinge auszubauen. Jedoch haben Sie die Skill-Trees der beiden Helden viel zu rasch bis zum Maximum ausgebaut. Dann beißen selbst große Monster lächerlich schnell ins Gras. Gerade wer den Koop-Modus mit einem Freund ausprobiern möchte, sollte hier vorsichtig sein. Denn sobald Sie gemeinsam die **Hunted**-Welt unsicher machen, hat Ihr Koop-Charakter die gleichen Fähigkeiten wie Ihr Held aus dem Einzelspielerpart. Wenn Sie **Hunted** also bereits durchgespielt haben, Ihr Mitspieler aber gerade erst anfängt, zerhaut es schlichtweg das Balancing, da



NAHKAMPF | Caddoc ist auf den Nahkampf spezialisiert, entsprechend schnell müssen Sie an Ihre Gegner heran.



SCHADE | Die beiden Helden hätten wir uns unterschiedlicher gewünscht. Die beiden nutzen zum Beispiel dieselben Zaubertricks.

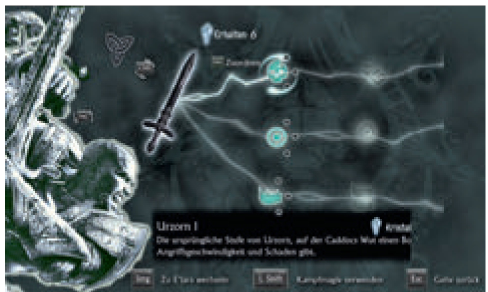
DIE SPIELELEMENTE AUF DEM PRÜFSTAND

Was macht in Hunted: Die Schmiede der Finsternis Spaß und wo verschenkt das Action-Spiel Potenzial? Wir stellen die Spielelemente auf den Prüfstand.



ABWECHSLUNG

Der Spielverlauf von **Hunted** ist auf Dauer eher eintönig, da die Levels alle gleich aufgebaut sind: ein größeres Areal, in dem Sie alle Gegner niedermachen sollen, dann geht es durch einen Gang weiter zum nächsten solchen Gebiet. Da kommt es gerade recht, dass die Entwickler allerlei Gegenstände in den Abschnitten versteckt haben – von Gold über Ausrüstung bis hin zu den Kristallen, die für die Charakterentwicklung nötig sind. Außerdem lockern Action-Passagen, in denen Sie zum Beispiel ein Katapult bedienen, den tristen Ablauf hin und wieder auf (siehe Bild).



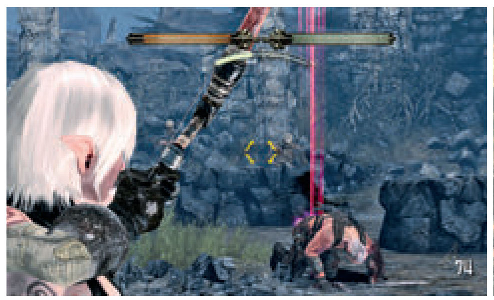


DIE CHARAKTERE

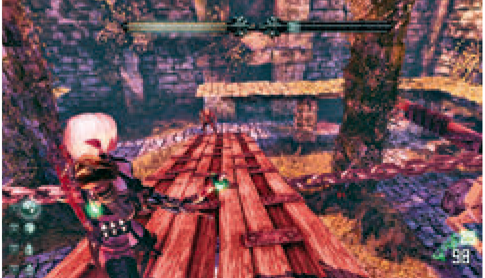
Krieger Caddoc und Elfe E'lara wirken auf den ersten Blick verschieden, spielen sich aber fast gleich: Er hat Schwert und Schild sowie eine Armbrust, sie nutzt Pfeil und Bogen, aber auch Schwert und Schild. Selbst die Zauber fallen gleich aus. Lediglich bei den Waffenfähigkeiten unterscheiden sich die beiden Helden. Das ist für unseren Geschmack zu wenig. Immerhin darf man die Skills der beiden parallel ausbauen und den Charakter immer wieder wechseln (siehe Bild links).

KÄMPFEN

Den Hauptanteil der Spielzeit machen Kämpfe mit den Monstern der Spielwelt aus. Das Kampfsystem funktioniert dabei gut. Fernkampfwaffen haben eine Auto-Aim-Funktion oder Sie zielen selbst. Im Fernkampf greifen die Helden den nächsten Gegner an, in dessen Richtung die Kamera gerichtet ist. Sollten Sie zu Boden gehen, hat Ihr Mitspieler bzw. die KI noch Zeit, Sie per Heiltrank wiederzubeleben. Zudem gibt es ein paar Bossgegner, die Taktik erfordern. Standardkost, aber spaßig inszeniert.









RÄTSEL

Hunted ist mit jedem Byte auf die Zusammenarbeit der beiden Helden ausgelegt. Doch Koop-Rätsel sind eine Seltenheit. Zu den Highlights gehört eine Wippe (siehe Bild links), die mit den beiden Haudegen ausbalanciert werden muss, damit Sie ein höher gelegenes Gebiet erreichen. Der Rest lässt sich im Prinzip als simple Schalterrätsel beschreiben. Hier verschenkt **Hunted** viel von seinem Potenzial, womit es den auf Dauer öden Spielverlauf hätte auflockern können.



SAMMELN

Typisch für ein Hack&Slay-Spiel gibt es in **Hunted** allerlei Dinge, mit denen sich Ihre Helden die Taschen vollstopfen. Gold ist zum Beispiel zum Freischalten von Optionen im Editor „Crucible" nötig. Kristalle benötigen Sie zum Ausbauen Ihrer Fähigkeiten. Daneben verlieren Gegner Waffen oder Sie finden diese in der Welt. All das motiviert dazu, die eigentlich linearen Gebiete ein wenig genauer zu erkunden. Manches Versteck ist allerdings zu schwer zu erreichen.









TEAM-ASPEKT

Hunted ist – wie bereits mehrmals erwähnt – auf Teamarbeit zwischen den beiden Helden ausgelegt. Die einzigen immer wiederkehrenden Elemente sind dabei vorgegebene Sequenzen, in denen die Abenteurer auf Knopfdruck ein Tor öffnen oder über einen Abgrund balancieren. Diese Szenen nerven auf Dauer gehörig, weil einen jede einzelne Tür im Spiel mehrere Sekunden lang aufhält. Das ist völlig unnötig und hat mit Koop-Gameplay nichts zu tun.

DIE FEHLER VON HUNTED

Hunted: Die Schmiede der Finsternis hat einige Bugs, die wir Ihnen hier erläutern.

Am häufigsten fallen KI-Aussetzer auf, sodass Gegner nicht angreifen, obwohl Sie in Sichtweite sind, oder auf Beschuss erst spät reagieren. Auch bleiben Pfeile oft in der Kollisionsbox so mancher Deckung hängen, obwohl sie das Monster dahinter treffen könnten. Nerviger ist aber, dass der KI-gesteuerte Mitstreiter immer wieder in der Welt hängen bleibt (siehe Screenshot). Das führt dazu, dass der Kollege erst beim nächsten Team-Interaktionspunkt (zum Beispiel Tore, die geöffnet werden können) wieder mit von der Partie ist.



DOOF | In dieser Szene blieb E'lara im Katapult hängen und stieß erst beim nächsten Team-Interaktionspunkt wieder zu uns. Das ist kein seltener Fehler.

Sie Widersacher der ersten Kapitel des Spiels mit einem Wimpernschlag aus den Socken hauen.

Neben den angesprochenen Kristallen finden Sie in der Spielwelt auch Gold und neue Ausrüstung. Das Edelmetall benötigen Sie allerdings nicht in der Kampagne, sondern schalten damit nur Gegnertypen und andere Variablen für den Karteneditor im Online-Modus Crucible frei. Wichtiger ist das neue Equipment. **Hunted** teilt dies in Kategorien ein. Zum einen verlieren besiegte Monster hin und wieder mal einen Schild oder Ähnliches. Zum anderen gibt es zwei verschiedene Waffenlagerstätten. In der einen haben die Entwickler meist Standardausrüstung versteckt, wie sie auch Ihre Gegner tragen. In der anderen finden Sie legendäre Waffen, die zum Beispiel magischen Schaden verursachen oder Monster einfrieren. Das neue Equipment ist deshalb wichtig, da Ihre Widersacher mit fortschreitender Spieldauer stärker werden. Außerdem nutzen sich Schilde mit der Zeit ab, sodass es ratsam ist, die Rüstungsteile ab und zu auszutauschen. Insgesamt keine innovative, dafür aber eine spaßige Idee.

Weniger Lorbeeren verdient sich die Technik. Während die beiden Hauptcharaktere noch recht detailliert daherkommen, stürmen auf Dauer nur scheinbar geklonte Monster auf Sie zu. Die Texturen in den Levels sehen größtenteils verwaschen und detailarm aus. Zudem gleicht sich die Architektur zu stark. Egal ob dunkle Festung, Grabruine oder andere Dungeons, irgendwann wirkt alles gleich – einzig die Lichtverhältnisse ändern sich immer wieder mal. Dafür kommt es nie zu Performance-Einbrüchen, **Hunted** läuft mit konstant guter Bildrate – hier haben sich die Entwickler keine Schnitzer geleistet. Einzig und allein die Zauber- und Kampfeffekte stechen neben den Helden aus dem Grafikbrei heraus, überfordern das Auge jedoch teilweise, da sie quietschbunt und vor allem bildschirmfüllend entworfen wurden, was nicht jedermanns Geschmack sein wird.

Allerdings verdient **Hunted** nicht nur Schelte: Die gute deutsche Sprachausgabe fällt nämlich überaus spaßig, wenn auch nicht annähernd lippensynchron aus. So macht es Laune, Caddoc und E'lara bei ihren Sticheleien zuzuhören. Die beiden geben immer wieder Kommentare zum Geschehen ab oder veräppeln sich gegenseitig, weil die eine keine Höhen mag, der andere Spinnen nicht ausstehen kann und so weiter. Doch trotz des Lobes: So mancher Spruch wirkt aufgesetzt. Aber darüber lässt sich bei all den anderen Problemen locker hinwegsehen. Als Zeitvertreib auf einer LAN-Party taugt das Monsterkloppe nämlich allemal. ❑



WUT | Hin und wieder dürfen Sie ein Elixir zu sich nehmen, das Ihren Helden unverwundbar macht und ihn deutlich mehr Schaden verursachen lässt.

MEINE MEINUNG |

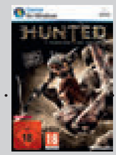
Sebastian Weber



„Solide Actionkost ohne Überraschungen"

Es ist wirklich schade. Die Grundidee von **Hunted** hätte durchaus Potenzial dafür gehabt, dass Inxile einen echten Koop-Hit abliefert. Am Ende kam aber leider nur ein mittelmäßiges Action-Spiel heraus, das als Einzelspielerabenteuer solide funktioniert. Doch für ein Koop-Spiel, das man über das Internet mit Freunden bestreitet, taugt es nur bedingt. Es fehlt einfach auf Dauer an teambasierten Aufgaben, es fehlt an einer Chat-Funktion, es fehlt an durchdachtem Balancing. Zumindest im LAN-Modus mag es noch funktionieren, da man sich wenigstens absprechen kann – insgesamt ist das aber zu wenig.

HUNTED: DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS



Ca. € 45,-
3. Juni 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Inxile Entertainment
Publisher: Bethesda
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: **Hunted** nutzt Securom als Kopierschutz, es ist aber keine Aktivierung nötig. Für den Mehrspielermodus müssen Sie sich bei Gamespy registrieren.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Größtenteils verwaschene Texturen, hübsche Kampf- und Zaubereffekte. Die Charaktere bewegen sich arg künstlich und wirken steif.
Sound: Die deutsche Synchronisation geht in Ordnung, passt allerdings nicht zu den Lippenbewegungen; die Musik geht zu stark im Getöse unter.
Steuerung: Zweckmäßig und Genrestandard

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus, Crucible Modus
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

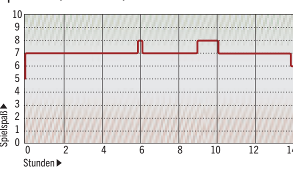
Minimum: CPU: Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6600, Geforce 9800 GTX/Radeon HD 3870, 2 GB RAM (WinXP/Vista/7)
Empfehlenswert: Phenom II X4 965 BE/Core i5-2400, Geforce GTX 560/Radeon HD 5870, 4 GB RAM (WinXP/Vista/7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Hunted spart nicht mit Gewalt und Bluteffekten. Gerade die Todesstoßanimationen fallen explizit aus. Jedoch kämpfen Sie nie gegen Menschen, sondern nur gegen entstellte Monster und Insekten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 14:00



Abgesehen von einigen Bugs (siehe Kasten) lief unsere Version von **Hunted** fehlerfrei. Sie stürzte nicht ab.

PRO UND CONTRA

- ➕ Einfacher Spieleinstieg
- ➕ Nette Helden, gute Sprachausgabe
- ➖ Öde Story und immer gleicher Spielverlauf
- ➖ Helden gleichen sich zu sehr
- ➖ Zu wenig auf Koop ausgelegt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **71**



VOLL AUF DIE SCHNAUZE | Die Dämonen stürzen sich im Nahkampf auf den Spieler; ihr Erscheinen führt stets zu panischen Gefechten.

F.E.A.R. 3

Von: Peter Bathge

Der erhöhte Puls geht bei Teil 3 vor allem auf die Kappe des Schwierigkeitsgrades.

DEUTSCHE VERSION

Entsprechend der Serientradition ist auch F.E.A.R. 3 in der deutschen Version geschnitten.

Im Vergleich zur englischen Originalfassung sowie der PEGI-Version fehlen dem deutschen **F.E.A.R. 3** alle Blut- und Ragdoll-Effekte in den Kämpfen. Ihre Waffen trennen Gegnern keine Gliedmaßen ab, erledigte Feinde bleiben nicht liegen, sondern lösen sich in schwarzen Rauch auf und bei einigen besonders brutalen Szenen haben die Entwickler die Schere angesetzt. In einer Mission etwa verstirbt ein bei lebendigem Leibe verbrennender Soldat viel schneller als im englischen Original.

Alma, die zentrale Figur der **F.E.A.R.**-Serie, ist schwanger, zum dritten Mal. Normalerweise wäre das ein Grund, um alberne Glückwunschkarten zu schreiben und über zuverlässigere Verhütungsmethoden nachzudenken. Im Fall von **F.E.A.R. 3** löst die bevorstehende Geburt aber vor allem Schweißausbrüche und Panikattacken aus, denn Alma ist vom Teufel besessen und ihr Kind dürfte auch kein Engel sein.

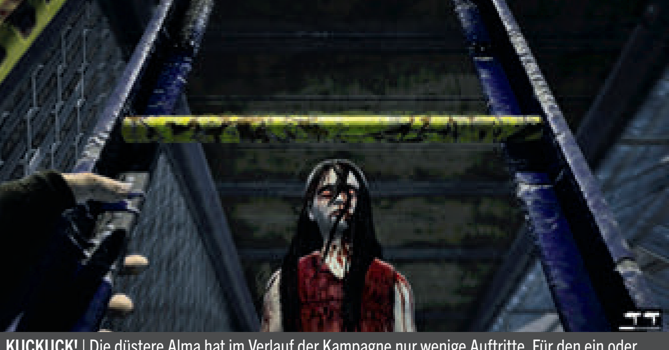
F.E.A.R. 3 knüpft an die Ereignisse des ersten Teils an und versetzt Sie in die Rolle von Point Man, den ehemaligen Anführer einer Spezialeinheit. Er erledigte am Ende von **F.E.A.R.** den Bösewicht Paxton Fettel, der sich als Point Mans Bruder herausstellte; die Mutter der beiden ist das übersinnlich begabte Mädchen Alma. Jetzt ist also ein Geschwisterchen auf dem Weg und es gilt, Alma aufzuspüren und die Geburt des Kindes zu verhindern. Das ist aber auch schon alles, was es zur Geschichte zu sagen gibt, ohne zu viel zu verraten: Sie hetzen durch die Levels, immer auf Almas Spur oder der von Point Mans früherer Kameradin Jin. Die immer wieder verzögerte Suche nach den beiden Frauen übernimmt dabei eine ähnliche Funktion wie die Möhre, die man dem sprichwörtlichen Esel vor das Maul hält; immer schön außer Reichweite, damit er auch ja weiterläuft. Charakterentwicklung, neue Erkenntnisse oder spannende Wendungen? Fehlanzeige!

Zu Beginn von **F.E.A.R. 3** finden Sie sich als Point Man in einer Gefängniszelle wieder – zusammen mit Fettel, der nach seinem Tod als Geist umherläuft. Im optionalen Koop-Modus ballern sich zwei Spieler gleichzeitig durch die Kampagne; Solospieler müssen erst als Point Man ein Level abschließen, bevor sie es als Fettel wiederholen dürfen. Als Point Man verlangsamen Sie die Zeit und weichen so gegnerischen Kugeln aus. Fettel verdingt sich im Gegenzug als Körperfresser und schlüpft in die Haut beliebiger Soldaten. So oder so verbringen Sie die meiste Zeit damit, Gegnern per Kugelinjektion eine Bleivergiftung zu verpassen; weitere Spezialfähigkeiten hätten die Motivation für einen zweiten Spieldurchlauf erhöht.

In den häufigen Schusswechseln fühlen sich Serienveteranen sofort heimisch, wenn sie im Zeitlupenmodus Söldner des mysteriösen Armacham-Konzerns anvisieren. Die Künstliche Intelligenz der Gegner verdient im Gegensatz zu vielen anderen Ego-Shootern ihren Namen: Widersacher suchen Deckung, rufen sich gegenseitig die Position der Spielfigur zu und setzen unterschiedliche Taktiken ein. Feinde mit einer Schrotflinte etwa rennen in Ihre Richtung und zwingen Sie in den Nahkampf. Scharfschützen dagegen verschanzen sich hinter Mauern und spähen immer nur kurz aus der Deckung. Apropos Deckung: Per Tastendruck schmiegt sich der Held an eine Kiste, eine Wand oder einen Pfeiler und ist dort vor Feindbeschuss sicher, während sich seine Gesundheit auflädt.

Neun Schießprügel stehen zur Auswahl, die sich aber kaum unterscheiden. Lediglich die Nagelpistole, die Feinde an Wände heftet, bis die sich in Rauch auflösen (siehe Kasten „Deutsche Version), und die Soldaten grillende Strahlenkanone besitzen Eigenständigkeit. Mit den Wummen entledigen Sie sich der in Scharen anstürmenden Gegner, die ebenfalls über zu wenige Variationen verfügen: Neben den Standardsoldaten kämpfen Sie gegen verrückte Stadtbewohner, die mit Händen und Beilen auf

ZOMBIES | Die verrückten Stadtbewohner schlucken eine Menge Kugeln. Erst ein platzierter Kopfschuss befreit die im Nahkampf angreifenden Irren von ihren Qualen.



KUCKUCK! | Die düstere Alma hat im Verlauf der Kampagne nur wenige Auftritte. Für den ein oder anderen Schockmoment ist das blutüberströmte Mädel aber immer gut.

WARUM KEIN MEHRSPIELER-TEST?

Dieser Test befasst sich nur mit der Einzelspielerkampagne von F.E.A.R. 3. Warum die Bewertung des Multiplayer-Modus erst später erfolgt, lesen Sie hier.

Zum Zeitpunkt unseres Tests waren noch keine Spieler für die Mehrspieler-Partien von **F.E.A.R. 3** online. Daher liefern wir unsere Eindrücke von den vier Online-Modi und der Koop-Kampagne in der nächsten Ausgabe und auf pcgames.de nach der Veröffentlichung des Spiels am 24. Juni nach. Allerdings hatten wir bereits vor dem Test die Möglichkeit, den Multiplayer anzuspielen und stellen Ihnen alle Spielvarianten vor. Jeder Modus bietet Platz für bis zu vier Spieler und umfasst drei Karten, die auf den Levels der Kampagne basieren.

Wehen: Ähnlich wie bei **Left 4 Dead 2** steht das Team einer Horde feindlicher Söldner und Dämonen gegenüber. Im Laufe mehrerer Runden wehren Sie immer stärkere Gegnerbataillone ab. In den Kampfpausen setzen Sie zerstörte Barrikaden instand oder schleppen Munitionskisten in Ihre Basis.

König der Seelen: Als Geist übernehmen Sie computergesteuerte Armacham-Soldaten und nieten andere KI-Widersacher um. Wer auf diese Weise die meisten Seelen sammelt, gewinnt. Der jeweils Führende wird mit einem weißen Schimmer gekennzeichnet. Stirbt sowohl der Wirts- als auch der Geisterkörper eines Spielers, verliert er alle Seelen.

Überlebender der Seelen: Ein Spieler kämpft als Geist auf der Seite der KI-Angreifer gegen ein Dreierteam und verwandelt andere Spieler ebenfalls in Geister.

Be***ener Lauf (sic):** Der unglücklich übersetzte Modus (engl.: Fucking Run) treibt die Spieler zur Eile an. Eine unaufhaltsame Nebelwand jagt die vier Match-Teilnehmer vor sich her in die Arme wartender Gegner; wenn ein Spieler von der steil aufragenden Dunstmauer getroffen wird, stirbt das ganze Team.

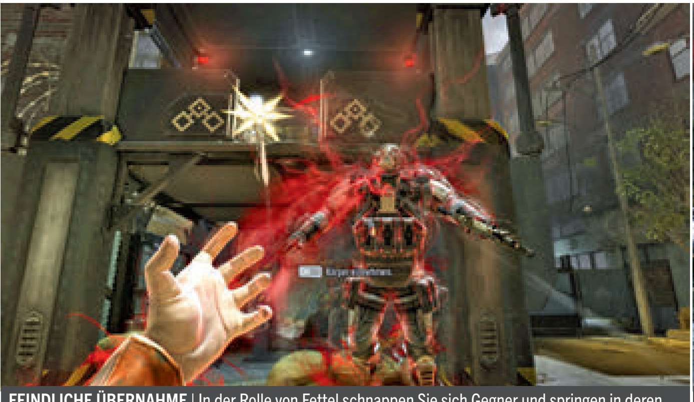
Sie losgehen, sowie an Affen erinnernde Dämonen. Darüber hinaus existieren sogenannte Commander, die mehrmals als Zwischenbosse in Aktion treten; zwei Meter hohe Superkrieger, ausgestattet mit einem Schutzschild und der Fähigkeit, durch Wände zu gehen.

Ein solches Talent hätten wir uns auch für unsere Spielfigur gewünscht, um mancher Konfrontation aus dem Weg zu gehen. Denn stellenweise ist **F.E.A.R. 3** bockschwer. Und damit meinen wir nicht den fordernden Schwierigkeitsgrad, der blindes Vorstürmen ohne Zeitlupenfunktion und Nutzung der Deckungsmöglichkeiten bestraft. Nein, wir reden von einigen Levelabschnitten, in denen die Entwickler unfaire Situationen geschaffen haben, die nur durch Trial & Error zu lösen sind. Frustrierend!

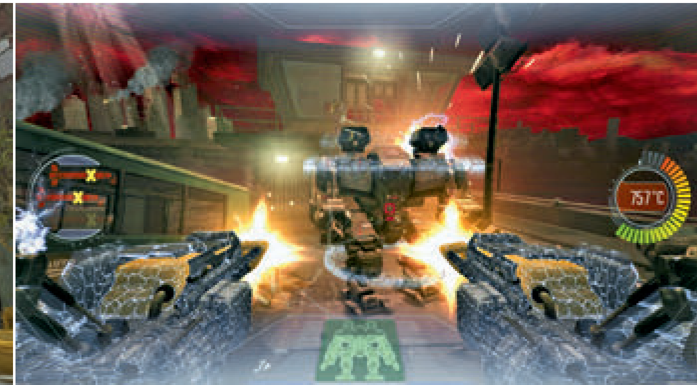
Zum Glück sind das aber Einzelfälle. Die meiste Zeit über passt das Balancing; eine Aussage, die sich auf das Leveldesign ausdehnen lässt – die meiste Zeit über. Zwar bietet die Kampagne mit ihren acht Levels viele unterschiedliche Szenarien, dennoch wirken einige Abschnitte durch endlose Korridore sowie Hallen künstlich, sogar langweilig. Abwechslung bringen Sequenzen, in denen Sie einen von zwei gepanzerten Kampfläufern steuern. Mit einem solchen Ungetüm sind Sie nahezu unbesiegbar und erleben in den dafür ausgelegten Missionen ein wahres Action-Feuerwerk.

Leider ist die Präsentation nicht einmal annähernd so feurig. Rundheraus gesagt: **F.E.A.R. 3** sieht alt aus. Matschige Bodentexturen pflastern die Levels, Effekte wie das Mündungsfeuer der Knarren oder große Explosionen sehen für heutige Verhältnisse lächerlich aus und die gesamte Optik wirkt seltsam blass. Dafür sehen die Charaktermodelle stimmig aus und die gespenstischen Gruselsequenzen gefallen durch ihre packende Inszenierung.

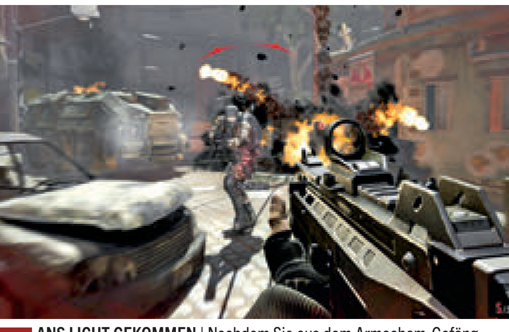
Denn natürlich wäre F.E.A.R. 3 kein **F.E.A.R.**-Spiel ohne Schockmomente, die unter die Haut gehen. Ein großes Lob geht dabei an den in diesen Szenen hervorragenden Sound; eine bedrohliche, die Nerven anspannende Musikuntermalung und fremdartige Störgeräusche sorgen dafür, dass sich Ihre Nackenhaare aufrichten. Besonders gut haben uns jene Passagen gefallen, in denen Sie minutenlang keinen Gegner vor die Flinte bekommen, aber allerlei schaurige Geräusche hören und am Rande Ihres Blickfelds umher huschende Gestalten sehen. Dann wieder springt das Spiel Sie förmlich an und schreit laut „Buh!". So begegnen Sie immer wieder der gruseligen Alma und einer weiteren Albtraumgestalt, deren Identität eine der wenigen Überraschungen der Geschichte ist. Die Auftritte dieses neuen Bösewichts sorgen für Panik beim Spieler, allerdings verkommt Alma zur Nebenfigur – das hat die ursprüngliche Spukgestalt #1 der Serie nicht verdient! ❑



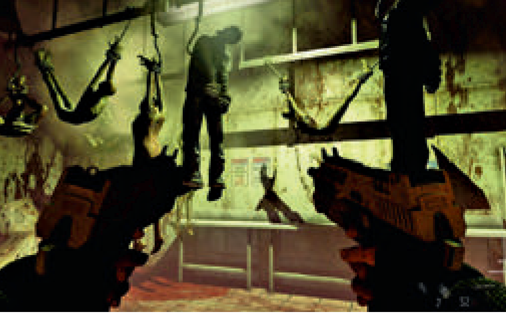
FEINDLICHE ÜBERNAHME | In der Rolle von Fettel schnappen Sie sich Gegner und springen in deren Haut. Abgesehen davon spielt sich der Bösewicht aber fast genauso wie sein Bruder Point Man.



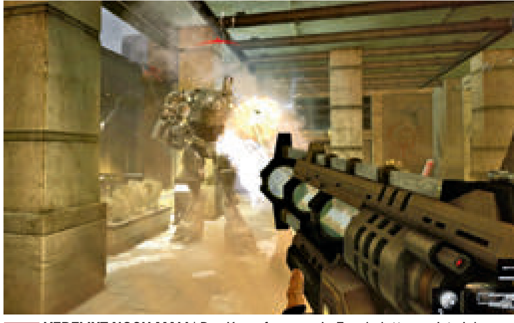
KAMPF DER TITANEN | An mehreren Stellen steigen Sie in einen dicken Kampfläufer und räumen Fußsoldaten sowie feindliche Mechs mit den Bordgeschützen aus dem Weg.



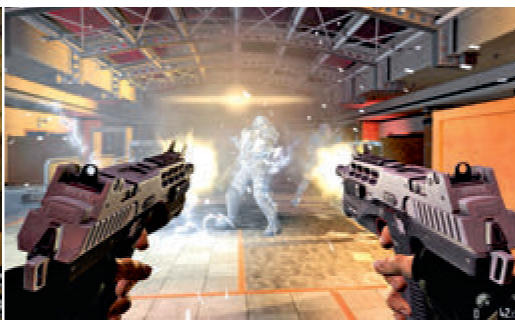
1 **ANS LICHT GEKOMMEN** | Nachdem Sie aus dem Armacham-Gefängnis geflohen sind, kämpfen Sie sich durch die Slums der Stadt. Unter offenem Himmel wirkt die Optik noch dröger als in den Innenräumen. Dafür verhalten sich die KI-Soldaten größtenteils clever.



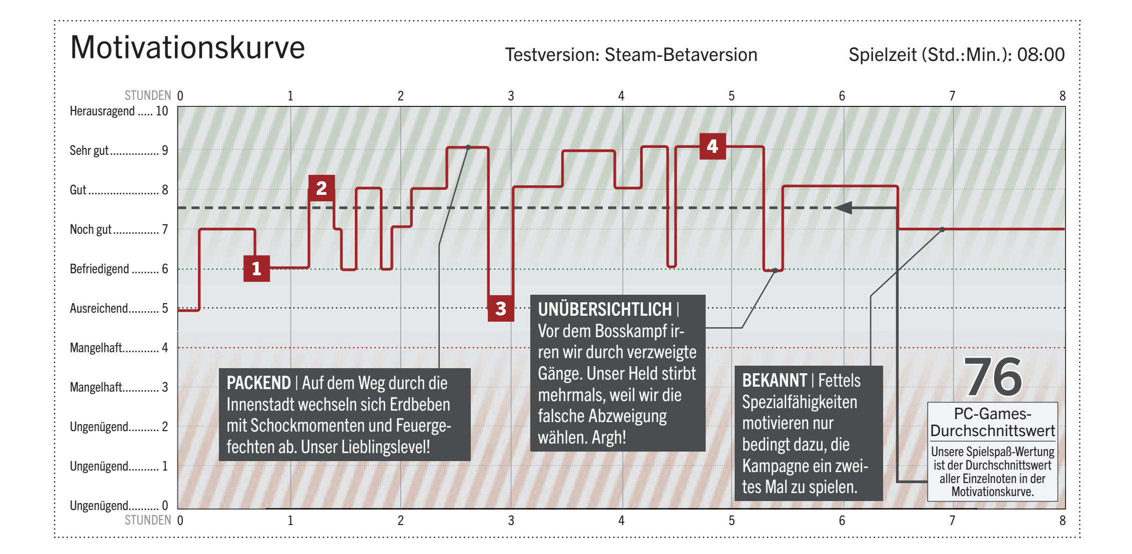
2 **HÖHERE DICHTE** | Bei dem nächtlichen Besuch eines Großmarktes erreicht die Gruselatmosphäre einen vorläufigen Höchststand. Vorbeihuschende Schemen, die bedrohliche Musikuntermalung und die unappetitliche Kulisse eines Schlachthauses bescheren uns eine Gänsehaut.



3 **VERFLIXT NOCH MAL!** | Der Kampf gegen ein Exoskelett erweist sich als frustrierend schwer: Nach etwa 20 gescheiterten Versuchen ringen wir den Zwischenboss nieder, indem wir im Kreis um einen Brunnen laufen und den Mech minutenlang mit Kugeln eindecken. Schlechtes Balancing!



4 **FINALE** | Zum Abschluss wirft uns das Spiel noch einmal Heerscharen zäher Feinde entgegen. Tempo und Abwechslung stimmen; erst holen wir einen Hubschrauber vom Himmel, dann steigen wir zum dritten und letzten Mal in einen Mech und erledigen reihenweise Armacham-Truppen.



MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



„Potenzial verschenkt!“

Während des Tests habe ich circa 33 Mal geschrien. Am Anfang vor Überraschung und Entsetzen darüber, wie alt **F.E.A.R. 3** neben **Crysis 2** und **Bulletstorm** aussieht. Dann vor Freude, weil die Schusswechsel mit cleveren Feinden genauso viel Spaß machen wie in Teil 1. Zwischendurch immer mal wieder aus Panik, wenn mich die Schockmomente vor dem Monitor zusammenzucken ließen. Doch am häufigsten schrie ich, um meiner Frustration über das verkorkste Balancing Ausdruck zu verleihen: Einige Stellen sind schlicht unfair und verlangen ständige Neustarts. Und bei jeder Wiederholung eines Abschnitts muss ich die deutschen Sprecher ein weiteres Mal ertragen. Zum Schreien!

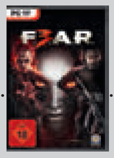
MEINE MEINUNG | *Toni Opl*



„Gut, aber nicht brillant.“

Wie Kollege Peter war auch ich ein paar Mal kurz davor, das Gamepad ob einiger frustig-fieser Passagen an die Wand zu klatschen. Insgesamt ist mir die Kampagne aber in positiver Erinnerung geblieben und auch beim zweiten Durchgang mit Paxton Fettel hatte ich noch meinen Spaß. Die packenden Feuergefechte mit den gewitzten KI-Soldaten entschädigen größtenteils für das Fehlen echter inszenatorischer Highlights und die an sich interessante, aber schwach erzählte Psycho-Story um Horror-Hexe Alma und ihre beiden Söhne. Damit sich die Atmosphäre voll entfalten kann, empfehle ich, **F.E.A.R. 3** ausschließlich nachts und am besten mit Kopfhörer zu zocken.

F.E.A.R. 3



Ca. € 50,-
24. Juni 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Day 1 Studios
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache: Mehrsprachig
Kopierschutz: Das Spiel wird mit einem Steam-Benutzerkonto verbunden. Für die Installation benötigen Sie eine Internetverbindung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Teils veraltete Optik mit matschigen Texturen und lächerlichen Explosionen.
Sound: Lieblose deutsche Sprachausgabe mit inhaltlichen Fehlern, ordentliche Waffen-Sounds, stimmungsvolle Musik.
Steuerung: Problemlos mit Maus und Tastatur. Die Zielhilfe lässt sich abschalten.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Kampagne und vier Spielmodi, jeweils zwei Koop- und Deathmatch-Varianten. Jeder Modus umfasst drei Karten.
Zahl der Spieler: 2-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E7500/Phenom II X2 550, Geforce GTS 450/Radeon HD 5750, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q9300/ Phenom II X4 955 BE, Geforce GTX 460/Radeon HD 5850, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Die deutsche Version ist stark gekürzt (siehe Kasten auf Seite 96). Trotzdem ist **F.E.A.R. 3** kein Spiel für Kinder, da Sie immer noch auf zerhackte Leichen und breite Blutspuren stoßen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die uns zur Verfügung gestellte Vorabversion war inhaltlich komplett und lief reibungslos. Eine Reihe harmloser Clipping-Fehler und KI-Bugs stellten die Ausnahme dar.

PRO UND CONTRA

- ➕ Anspruchsvolle Zeitlupen-Schießereien
- ➕ Dichte Gruselatmosphäre und gelungene Schockmomente
- ➕ Spaßige Actionpassagen im Kampfläufer
- ➕ Intelligente Feinde
- ➕ Zwei spielbare Charaktere
- ➖ Einige unfair schwere Stellen
- ➖ Kaum Abwechslung bei Gegnern, Waffen und Leveldesign
- ➖ Langweilige Geschichte mit Serienstar Alma in einer Nebenrolle
- ➖ Schwache deutsche Vertonung

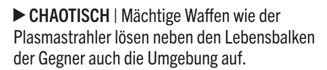
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **76**

Von: Peter Bathge

Der Mars. Rote Spielspaßhölle oder attraktives Urlaubsdomizil für Action-Liebhaber?





▶ **CHAOTISCH** | Mächtige Waffen wie der Plasmastrahler lösen neben den Lebensbalken der Gegner auch die Umgebung auf.

▼ **KAPUTT GEMACHT** | Mit dem Magnetgewehr und der tollen Physik-Simulation sorgen Sie für wüste Zustände unter Tage.



DAUERFEUER | Die Vehikel-Sequenzen bieten Ballerspaß pur.

Red Faction: Armageddon

Für Ausgabe 06/2011 spielten wir eine Vorschauversion des vierten Teils der **Red Faction**-Serie durch. Die Verkaufsfassung bestätigt unseren damaligen Eindruck: **Armageddon** ist ein tolles Action-Feuerwerk mit exzellenter Waffenauswahl.

Gestatten: Daris Mason, Actionheld. Mit Name und Berufung wissen Sie schon alles Wissenswerte über den Charakter, dem Sie in Volitions Actionspiel über die Schulter schauen. Genau wie die dünne Story wirkt Darius farblos. Die Schusswechsel mit Außerirdischen unter der Marsoberfläche sind da anders: kreischend bunt, laut und unterhaltsam. Das liegt vor allem an den Waffen. Besonders das Magnetgewehr bringt Sie garantiert zum Lächeln: Mit zwei Schüssen markieren Sie einen Gegner oder einen Teil der Umgebung sowie die Stelle, wohin der ausgewählte Feind/Gegenstand fliegen soll. Anschließend freuen Sie sich über den Anblick zusammenbrechender Gebäude und an Felswände geschleuderter Aliens. Wenn im Chaos eine wichtige Treppe zu Bruch geht, repariert Darius diese mit der Nanoschmiede. Das Gerät rüsten Sie im Spielverlauf auf; dann schubsen Sie Gegner durch die Luft oder errichten einen Schutzschild.

Die Kampagne führt Sie auf linearen Pfaden durch Höhlen und an die Oberfläche. Darius steigt zwischendurch in Fahrzeuge und ballert mit den Bordgeschützen um sich. Die Gegnerpalette weist aber zu wenige verschiedene Typen auf und einige Levelabschnitte sind zu lang. Das befriedigende Waffen-Feedback unterhält trotzdem bis zum Schluss. Auch abseits der Kampagne: Im Zerstörungsmodus sorgen Sie für möglichst große Sachschäden innerhalb eines engen Zeitlimits – ein herrlich destruktiver Spaß! ❑

MEINE MEINUNG |

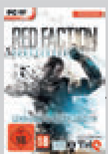
Peter Bathge



„Ein abwechslungsreicher Höhlentrip!"

Wenn **Red Faction: Guerrilla** ein großer Spielplatz der Zerstörung war, so ist **Armageddon** eine Achterbahnfahrt auf einem engen Gleis, an dessen Seiten alle paar Meter etwas explodiert. Das Magnetgewehr und die anderen kreativen Knarren verwandeln die Beseitigung der außerirdischen Käferplage in einen spaßigen Zeitvertreib. Die dazugehörige Geschichte hat aber nur Alibicharakter und es laufen einem zu wenige unterschiedliche Feinde vor die Flinte. Die lineare Kampagne ist mir übrigens lieber als die leer wirkende **Guerrilla**-Welt. Für sinnlosen Vandalismus abseits der Story gibt es ja den Zerstörungsmodus.

RED FACTION: ARMAGEDDON



Ca. € 39,-
7. Juni 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Volition
Publisher: THQ
Sprache: Englisch, deutsche Texte
Kopierschutz: Steam. Für die Installation benötigen Sie eine Internetverbindung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Teils öde Texturen und ein uninspiriertes Design, aber bunte Effekte
Sound: Viel zu unauffällige Musik, tolle englische Sprachausgabe
Steuerung: Problemlos mit Maus und Tastatur. Die konsolentypische Zielhilfe stellen Sie auf Wunsch ab.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kurzweiliger Koop-Modus, in dem Sie auf acht Karten Missionsziele gegen KI-Aliens verteidigen
Zahl der Spieler: 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

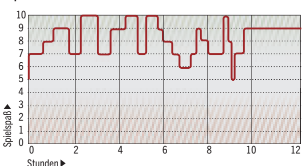
Minimum: Core 2 Duo 2 GHz/Athlon 64 X2 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 3850
Empfehlenswert: Core 2 Duo 3 GHz/Phenom 2 X4, 3 GB RAM, Geforce GTX 200/Radeon HD 4000

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Ungeschnitten und nur für Erwachsene: Im Kampf fließt reichlich Alien- sowie Menschenblut und manche Feinde platzen bei Beschuss.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



Außer geringfügigen Darstellungsfehlern im Zusammenhang mit den Zerstörungseffekten begegneten uns keine Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spaßige Kämpfe unter Einbeziehung der Zerstörungs-Engine
- ➕ Viele interessante und ungewöhnliche Waffen (Magnetgewehr)
- ➕ Nützliche Spezialangriffe und motivierendes Upgrade-System
- ➕ Abwechslungsreiche Kampagne mit Fahrzeugsequenzen
- ➕ Vergnüglicher Zerstörungsmodus
- ➖ Stellenweise eintöniges Leveldesign
- ➖ Fade Geschichte, blasse Charaktere
- ➖ Zu wenige Feindtypen und Bossgegner

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**

Von: Viktor Eippert

Neues Setting, alte Schwächen. Auch der dritte Teil richtet sich ausschließlich an Hardcore-Spieler.



GETÜMMEL | Die Schlachten sind glaubwürdig inszeniert und vermitteln ein schönes Mittendrin-Gefühl.

Mount & Blade: Fire and Sword

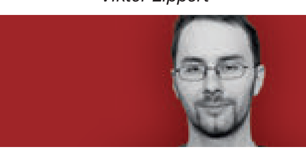
Wohlklingend und zahlreich waren die Versprechungen von Paradox im Vorfeld zu **Fire and Sword**. Alte Fehler wolle man vermeiden und endlich mit einer richtigen Story aufwarten. Doch wie bereits Konfuzius wusste, gibt es am Baum der guten Vorsätze viele Blüten, aber wenig Früchte. Und so entpuppen sich auch die Verheißungen von Paradox als gut gemeinter, aber nicht geglückter Versuch. Erneut erwarten Spieler eine unverständlich hohe Einstiegshürde, ein zäher Spielablauf und eine gnadenlos veraltete Präsentation samt verhunzter Lokalisierung. Die angepriesene Handlung ist zudem so gut in vereinzelten Sondermissionen versteckt, dass man mitunter erst nach vielen Spielstunden zufällig auf eine Story-Mission trifft. Dabei hätte das neue Realsetting Osteuropa im 17. Jahrhundert viel hergegeben!

In puncto Spielmechanik bleibt alles beim Alten: Sie erstellen eine Spielfigur, ziehen mit ihr durch die Lande, erledigen Aufträge für Fürsten und Dorfälteste, treiben Handel oder plündern Karawanen und Dörfer. Auch seine weitläufige, dynamische Spielwelt behält **Mount & Blade** mit **Fire and Sword** bei. Die fünf Großreiche des damaligen Osteuropas kämpfen ständig um Land, Grenzen verschieben sich unaufhörlich, Fürsten und Könige ziehen mit ihren Armeen durch die Welt und Bündnisse werden genauso schnell gebrochen wie geschmiedet. All das vermittelt einen glaubwürdigen Eindruck der Spielwelt. Ob und auf welcher Seite Sie sich am Krieg beteiligen, liegt ganz bei Ihnen. Lohnenswert ist eine Kriegsbeteiligung in jedem Fall, denn wenn Sie die Gunst einer Nation erwerben, steigen Sie mit der Zeit zum Adeligen auf und erhalten für besondere Verdienste sogar Ihr eigenes Lehen.

Neben dem hohen Grad an Freiheit schöpft **Fire and Sword** seinen Reiz aus den packenden, groß angelegten Schlachten. Denn in den Kämpfen steuern Sie nicht nur Ihr Alter Ego, sondern führen zuvor in Tavernen und Söldnerlagern angeworbene Truppen in die Schlacht. Das Kampfsystem ist schnell erlernt, bietet aber gleichzeitig viel Raum zur Perfektionierung. Mit **Fire and Sword** feiern zudem Feuerwaffen wie Pistolen und Musketen ihr Debüt in der Reihe. Diese richten massiven Schaden an, bieten nur geringe Präzision und haben lange Nachladezeiten. Trotz ihrer Nachteile ergänzen die neuen Schusswaffen wunderbar die flotten Mehrspielerpartien, die eine willkommene Abwechslung zur langatmigen Kampagne bieten. ❑

MEINE MEINUNG |

Viktor Eippert



„Aller guten Dinge sind drei? Schön wär's!"

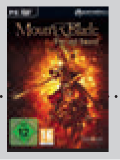
Für Hardcore-Spieler ist Paradox seit Jahren eine feste Größe. Mit spielerischen Schwergewichten wie **Hearts of Iron** oder **Europa Universalis** trotzt der schwedische Publisher der immer stärker ausgeprägten Casualisierung. **Fire and Sword** schlägt in die gleiche Kerbe und bietet demjenigen viel Spiel fürs Geld, der hinter die hässliche Grafikfassade blickt und sich unzählige Stunden Einarbeitungszeit nimmt. Was ich aber absolut nicht verstehe: Wieso begeht Taleworlds zum dritten Mal in Folge exakt die gleichen Fehler?! Wieder werde ich als Spieler ins kalte Wasser geworfen und muss mich mehrere Stunden durch das Spiel quälen, bis Spaß einsetzt. Immerhin bereitet der Mehrspieler-Part auf Anhieb Freude.



SCHENKE | In Tavernen rekrutieren wir Männer für unsere Armee oder geben eine Lokalrunde aus, um unsere Beziehung zur jeweiligen Stadt zu verbessern.

KOPFGELD | Im Mehrspielermodus verdienen Sie für jeden Sieg über einen Gegenspieler Geld, das Sie in bessere Ausrüstung und Pferde investieren.

MOUNT & BLADE: FIRE AND SWORD



Ca. € 25,-
13. Mai 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel/Strategie
Entwickler: Taleworlds
Publisher: Paradox Interactive
Sprache: Mehrsprachig
Kopierschutz: Eine Online-Aktivierung mittels Key-Eingabe über Steam ist zum Spielen erforderlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Grausige Texturen, schwache Charakterdarstellung – grafisch ist **Fire and Sword** gnadenlos veraltet.
Sound: Die Musikstücke werden schnell eintönig und die Soundeffekte sind allenfalls zweckdienlich.
Steuerung: Die Steuerung wird kaum erklärt, funktioniert aber gut.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Belagerung, Deathmatch und Trupp-Commander-Modus sind nur drei der acht Spielmodi, die sowohl Abwechslung als auch flotten Mehrspielerspaß bieten.
Zahl der Spieler: Bis zu 64

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

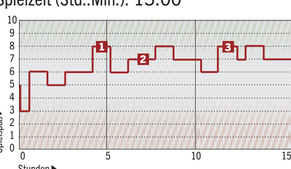
Minimum: Pentium 4 mit 3,2 GHz/ Athlon 64 3200+, Geforce 7900GT/ Radeon X1950 Pro, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400/ Phenom II X3 720, Geforce 9800 GTX+/Radeon 4870, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In den Kämpfen geht es entsprechend der im Spiel abgebildeten Epoche rau zu. Optisch äußert sich das in eher harmlosen Bluteffekten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.140
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00



Wir testeten die Verkaufsversion. Bugs gab es keine, dafür weist die Lokalisierung zahlreiche Fehler auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Offene, dynamische Spielwelt
- ➕ Authentische Darstellung der Waffen und Charaktere
- ➕ Packende, riesige Schlachten
- ➕ Kurzweiliger Mehrspieler-Part
- ➖ Gigantische Einstiegshürde
- ➖ Schlechte, mitunter sogar lückenhafte Lokalisierung
- ➖ Aufträge wiederholen sich zu oft
- ➖ Sehr zäher Spielfluss
- ➖ Völlig veraltete Präsentation

EINZELSPIELER-TESTURTEIL



Von: Stefan Weiß

Hübsche Klassiker-Politur für zahlungswillige Fans.



▼ **LEBST DU SCHON?** | Wie für eine **Sims**-Erweiterung üblich bietet auch **Lebensfreude** neue Einrichtungsobjekte für Ihr virtuelles Heim.

FREUDE FÜR GROSS & KLEIN | Wasserrutschen und Spielplatzelemente für den Garten sorgen für glückliche Sims.





WER'S MAG | Verpassen Sie männlichen Sims doch mal eine Pierce-Brosnan-Gedächtnis-Brustwolle.

Die Sims 3: Lebensfreude

Das Leben kann so schön sein – das dachten sich wohl die Entwickler der **Sims**-Reihe und bescheren mit dem Zusatzpaket **Lebensfreude** mehr Handlungsmöglichkeiten für den Klassiker **Die Sims 3**.

Anders als die bisher erschienenen, themenorientierten Add-ons, etwa **Reiseabenteuer** oder **Late-Night**, dreht sich bei **Lebensfreude** alles um den Ausbau bestehender Spielelemente. Beispielsweise waren die Lebensabschnitte Kind und Teenager bislang eher langweilig, es gab dabei nicht viel zu tun. **Lebensfreude** bringt vor allem für diese beiden Altersgruppen jede Menge Neuerungen: Neben den rund 50 neuen Einrichtungsgegenständen sind es vor allem die frischen Interaktionsmöglichkeiten, die für Spaß sorgen. Verpassen Sie Ihrem Sims-Nachwuchs doch mal das Merkmal „rebellisch“ und erleben Sie, wie aus Ihrem Sprössling ein echter Rotzlöffel wird! Oder schicken Sie ein begabtes Kind in eines von fünf verfügbaren Internaten, etwa in die Kunstschule oder an die Militärakademie! Jeder Lebensabschnitt eines Sims fühlt sich nun anders an: Teenager beispielsweise leiden unter extremen Stimmungsschwankungen, Erwachsene bekommen eine Midlife-Crisis. Höhepunkte im Leben, etwa die Sims-Hochzeit, lassen sich nun spektakulärer inszenieren und dank der neuen Video-Aufnahmefunktion per Ego-Ansicht lässt sich das Ganze für die Ewigkeit in der **Sims 3**-Community oder auch auf Facebook ganz modern dokumentieren.

Lebensfreude passt gut ins Konzept von **Die Sims 3**, lässt sich aber nicht isoliert werten. Vielmehr rundet das Paket den Spielspaß des Hauptspiels ab. Daher vergeben wir auch keine gesonderte Wertung. ❑

MEINE MEINUNG |

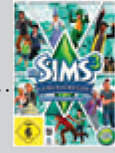
Stefan Weiß



„Gleiches Spiel mit neuen Erlebnissen“

Nur ein neuer Beruf (Tagesmutter), keine neue Nachbarschaft? Dazu das bewährte „Wir schmeißen eine Handvoll Gegenstände unters Volk“ – es klingt nicht gerade üppig, was das neue Zusatzpaket für **Die Sims 3** bietet. Doch die vielen Kleinigkeiten, die **Lebensfreude** mit sich bringt, sorgen für ein intensiveres Spielerlebnis mit Ihren digitalen Schützlingen. Das neue Erinnerungssystem für die Sims sorgt für die eine oder andere Überraschung und die aufgebohrten sozialen Interaktionsmöglichkeiten machen neugierig. Nur doof, dass solche Verbesserungen den Spielern nicht per Patch angeboten werden.

DIE SIMS 3: LEBENSFREUDE



Ca. € 30,-
1. Juni 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Simulation
Entwickler: The Sims Studio
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: EA verzichtet auf DRM-Maßnahmen, nur ein normaler Disk-Kopierschutz ist vorhanden. Der Datenträger muss zum Spielen im Laufwerk eingelegt sein.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Inzwischen etwas überholte Grafik, die aber nach wie vor den typischen **Sims**-Charme ausstrahlt.
Sound: Sims quasseln im gewohnt witzigen Kauderwelsch, Sound- und Musikkulisse passen gut zum Spiel.
Steuerung: Dank erweiterter Optionen flexibel einstellbar, trotzem ist die Kameraführung mitunter fummelig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon X2 3800+/Pentium DC 2160, Geforce 8600 GT/Radeon HD 3850, 1 GB RAM (Win XP)/2 GB RAM (Vista/7)
Empfehlenswert: Phenom X3 720 BE/ C2Q Q6600, Geforce 9800 GT(X+)/ Radeon HD 4850, 2 GB RAM (WinXP)/4 GB RAM (Vista/7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Die Sims geben sich gewohnt familiengerecht. Intimbereiche bleiben verpixelt, Techtelmechtel finden unter der Decke statt und sollten sich Figuren mal prügeln, geschieht das wie in einem Comic.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00
Die Verkaufsversion lief während des Tests ohne Probleme. Nach wie vor müssen Sie aber beim Spielen von **Die Sims 3** lange Speicher- und Ladezeiten einplanen.

PRO UND CONTRA

- ✚ Witzige neue Interaktionsmöglichkeiten für die Sims
- ✚ Die Sims besitzen jetzt ein Erinnerungsvermögen.
- ✚ Viele neue Gegenstände für Kinder- und Teen-Sims verfügbar
- ✚ Mehr Extras (Facebook-Einbindung, neue Videofunktion)
- ▬ Keine neue Nachbarschaft vorhanden
- ▬ Keine spielerischen Neuerungen und nur ein neuer Beruf enthalten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL



PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG

Die Wertung bezieht sich auf das Hauptspiel **Die Sims 3**, das durch **Lebensfreude** zusätzliche Funktionen erhält.

Von: Viktor Eippert

Battle vs. Chess vermischt erfolgreich taktische Schach-Simulation mit Action.



▶ **KNALLHARTER GEGNER** | Die KI agiert selbst auf tiefen Stufen erfreulich geschickt und bestraft die Fehler des Spielers rigoros.

▼ **DETAILLIERT** | Alle Figuren sind liebevoll gestaltet und sauber animiert. Auch die (leider wenigen) Arenen wirken sehr ansehnlich.





KAMPF | Treffen im Slasher-Modus zwei Figuren aufeinander, wird der Sieger per Minispiel ermittelt.

Battle vs. Chess

Vor über 20 Jahren gelang es Interplays **Battle Chess**, Schach am PC auch einer anderen Zielgruppe als Schachprofis schmackhaft zu machen. Im Gegensatz zu anderen Schachspielen wurden in **Battle Chess** statt simpler Holzfiguren voll animierte Ritter, Bischöfe und Knappen übers Spielfeld bewegt. Wurde eine Figur geschlagen, kam es sogar zu einer kleinen Kampfsequenz. Mit **Battle vs. Chess** erlebt die ehrwürdige Reihe nun ihre inoffizielle Wiedergeburt mit moderner Grafik und altem Spielprinzip.

Wie sein Vorbild zielt auch **Battle vs. Chess** auf eine möglichst breite Zielgruppe ab. Neulinge lernen im ausführlichen Tutorial alle nötigen Spielregeln und stellen das Gelernte in den beiden je 15 Missionen langen Kampagnen dann auf die Probe. Jede Mission konfrontiert Sie mit Sonderregeln und einer anderen Startaufstellung, was für Abwechslung sorgt. Profis zerbrechen sich hingegen an den mitunter knackig schweren Rätseln den Kopf oder treten im freien Spiel gegen die höheren Schwierigkeitsgrade der KI an. Letztere agiert anhand der 11. Version des bekannten Fritz!-Algorithmus und kämpft selbst auf den tieferen Schwierigkeitsstufen mit harten Bandagen.

Neben seiner Aufmachung sticht **Battle vs. Chess** zudem durch seinen Battleground-Modus hervor. Treffen darin zwei Figuren aufeinander, wird nicht sofort geschlagen. Stattdessen folgt eines von zwei Minispielen, worin die Figuren gegeneinander antreten. In der Slasher-Spielvariante prügeln sich die Schachfiguren in Hack&Slay-Manier um den Sieg. Im Duell-Modus wird die Auseinandersetzung durch ein Geschicklichkeitsspielchen entschieden. Gewinnt der Angreifer, läuft der Zug wie gewohnt ab. Verliert er, muss seine Figur zurück und der Gegenspieler ist an der Reihe. Mit menschlichen Gegnern macht das durchaus Spaß, doch im Einzelspielermodus geht dadurch die Spielbalance flöten. Zum einen sind geschickte Spieler somit nur noch schwer von der KI zu schlagen und zum anderen kommt der CPU-Spieler nicht gut mit den Sonderregeln zurecht. Oftmals wiederholte die KI selbst nach mehreren missglückten Versuchen ständig den gleichen Zug, während wir der Reihe nach ihre Figuren aus dem Spiel nahmen. ❑

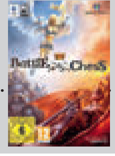
MEINE MEINUNG |
Viktor Eippert



„Der König ist tot, lang lebe der König!"

Mit seinen vielfältigen Spielmodi bietet **Battle vs. Chess** etwas für jeden Schachfreund. Das Herzstück sind die beiden Kampagnen, die mit ihren immer anspruchsvolleren Missionen auch Profis ins Grübeln bringen. Die Battlegrounds-Spielvariante ist hingegen ein zweischneidiges Schwert. Der Mix aus Schach und Action bietet eine nette Abwechslung, sofern Sie einen Mitspieler zur Hand haben. Gegen die KI verlieren die Echtzeitkämpfe jedoch schnell an Spannung und das Balancing gerät ins Hintertreffen.

BATTLE VS. CHESS



Ca. € 35,-
17. Mai 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Runden-Strategie
Entwickler: Gaijin Ent./Targem Games
Publisher: Topware Interactive
Sprache: Mehrsprachig
Kopierschutz: Keyabfrage und Games-for-Windows-Live-Pflicht

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sowohl Spielfiguren als auch die Arenen sind detailliert gestaltet. Die Bewegungs- und Kampfanimationen der Schachfiguren können sich ebenfalls sehen lassen.
Sound: Ob Schwerthiebe, klappernde Rüstungen und Zaubersprüche, die Soundkulisse klingt stimmig. Die Musikstücke gehen hingegen schnell auf den Keks.
Steuerung: Mit der Maus verschieben Sie die Figuren, mit der Tastatur passen Sie unter anderem die Kamera an oder machen Ihren Zug rückgängig.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Gegen einen menschlichen Kontrahenten messen Sie sich entweder online, im LAN oder per Hot-Seat.
Zahl der Spieler: Zwei

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

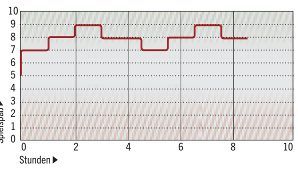
Minimum: Intel P4 2,4 GHz/Athlon 64+ 3200, Geforce 8600 GT/Radeon HD 3850, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8200/ Phenom II X4 940, Geforce GTX 260/ Radeon HD 4870, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Schachfiguren löschen sich gegenseitig in unblutigen Kämpfen aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 08:30



Während des gesamten Tests traten weder Bugs noch Abstürze auf.

PRO UND CONTRA

- ✚ Detaillierte, gut animierte Figuren
- ✚ Fritz-KI sorgt für viel Anspruch.
- ✚ Interessante Battlegrounds-Modi
- ✚ Abwechslungsreiche Kampagnen
- ✚ Gutes Tutorial für Schach-Neulinge
- ✚ Schicke Spielarenen, …
- ▬ … die sich aufgrund geringer Anzahl jedoch schnell wiederholen.
- ▬ Die KI ist mit dem Battleground-Modus überfordert.
- ▬ Eintönige Musikstücke

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **79**

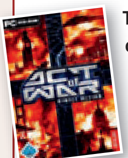
Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Acht Echtzeit-Strategiespiele unter 15 Euro

Diese Klassiker dürfen in keiner Sammlung fehlen: großer Strategiespaß für kleines Geld!

Act of War: Direct Action



Terrorbekämpfung aus der Vogelperspektive: Das Werk der Ruse-Entwickler verstrickt Sie in einen globalen Konflikt um Öl und Macht.

Als Anführer einer US-amerikanischen Antiterroreinheit sind Sie 34 Missionen lang mit der Aufdeckung einer politischen Verschwörung beschäftigt. An Einsatzorten auf der ganzen Welt errichten Sie eine Basis und stellen Ihre Armee aus Infanteristen sowie Panzern zusammen. Oder Sie sabotieren mit einer zahlenmäßig unterlegenen Kommandotruppe feindliche Gebäude. Das knifflige Add-on **High Treason** gibt es inzwischen fast nur noch auf dem Gebrauchtmarkt.



USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Test in Ausgabe:	05/2005
Wertung:	84
Preis:	ca. € 8,-

Command & Conquer 3: Deluxe Edition



Kane ist zurück: Teil 3 der Tiberium-Saga bietet klassische Echtzeit-Strategie in der Tradition der Genre-Väter von Entwickler Westwood.

Die **Deluxe Edition** enthält neben dem Hauptspiel **Tiberium Wars** die Erweiterung **Kanes Rache**, die viele offene Fragen aus den Vorgängern beantwortet. **C&C**-Fans bekommen alles geboten, was die Serie auszeichnet: Klischeehafte Zwischensequenzen mit einem Mix aus virtuellen Kulissen und realen Schauspielern, ein umfangreicher Basisbau-Part samt Tiberium-Sammlern und schick präsentierte Gefechte zwischen Nod und GDI. Außerdem mischt die Alien-Rasse der Scrin mit.



USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Test in Ausgabe:	05/2007 (Hauptspiel)
Wertung:	85
Preis:	ca. € 8,- bis 20,-

Earth 2160: Universe Edition



Drei komplette Spiele und vier Erweiterungspakete stecken in dieser Komplettbox, welche Strategiespaß für Wochen bietet.

Earth 2150 war einer der 3D-Pioniere im Echtzeit-Strategie-Genre, der Vorgänger **Earth 2140** bietet solide 2D-Kost. **Earth 2160** verlegt den Kampf zwischen drei Fraktionen von dem zerstörten Planeten Erde auf andere Himmelskörper. Cool: Die Panzer, Flugzeuge und Kampfläufer Ihrer Seite rüsten Sie individuell mit Waffen und Schildgeneratoren aus, die Sie zuvor in der Basis erforscht haben. Die Missionspacks für **Earth 2140** und **2150** sind enthalten.



USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Zuxxez
Test in Ausgabe:	07/2005 (Earth 2160)
Wertung:	90
Preis:	ca. € 10,-

Sins of a Solar Empire: Trinity Edition



Mit der Trinity Edition erhalten Sie das Hauptspiel plus die DLCs Entrenchment und Diplomacy. Die Besiedlung des Weltalls kann beginnen!

Sins of a Solar Empire vermittelt die Ausmaße des Kosmos mit einer tollen Zoom-Funktion: Die Nahansicht des kleinsten Weltraumjägers und die Galaxieübersicht aller Planeten sind nur eine Umdrehung des Mausrads voneinander entfernt. Im Duell mit pfiffigen Computergegnern oder menschlichen Widersachern kolonisieren Sie Sternensysteme, erforschen neue Technologien und liefern sich riesige Raumschiffschlachten. Obacht: Statt einer Kampagne gibt es nur Szenarien.



USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Kalypso Media
Test in Ausgabe:	06/2008
Wertung:	83
Preis:	ca. € 13,- bis 20,-

Star Wars: Empire at War – Gold Pack



Im Namen des Imperators befrieden Sie das Universum – oder befreien es als Rebell. Gewaltige Schlachten erleben Sie auf jeder Seite.

Zug für Zug verwalten Sie auf der Universumskarte Planeten wie Alderaan und Tatooine. Mit den in Werften und Kasernen gebauten Sternenzerstörern und Panzern bekriegen sich die beiden Fraktionen in Raum- und Landgefechten. Die Präsentation der Echtzeit-Kämpfe begeistert; schnell kommt Filmatmosphäre auf. Das im **Gold Pack** enthaltene Add-on **Forces of Corruption** führt ein mächtiges Syndikat als dritte Kriegspartei ein, das Sabotage und Bestechung einsetzt.



USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	LucasArts
Test in Ausgabe:	04/2006 (Hauptspiel)
Wertung:	91
Preis:	ca. € 10,-

Stronghold Collection



Trotz des Alters der einzelnen Spiele hat das Burgenbau-Prinzip der Stronghold-Serie nichts von seiner Faszination verloren.

Die Wartezeit bis zur Veröffentlichung von **Stronghold 3** verkürzt diese Sammlung aller Vorgänger: Das erste **Stronghold** bietet mannigfaltige Optionen beim Bau der eigenen Burganlage und einen komplexen Wirtschaftspart. Der Nachfolger **Crusaders** versetzt das erprobte Spielprinzip in die Zeit der Kreuzzüge; **Stronghold 2** fügt eine 3D-Optik hinzu und besitzt einen enormen Umfang. **Crusaders Extreme** und **Stronghold Legends** sind dagegen nur mäßige Aufgüsse des Originals.



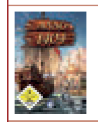
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Take 2
Test in Ausgabe:	06/2005 (Stronghold 2)
Wertung:	78
Preis:	ca. € 10,- bis 15,-

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

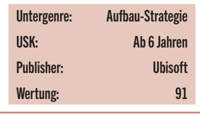
Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

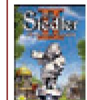


Anno 1404

Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.



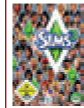
Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Die Siedler 2: Die nächste Generation

Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3

Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

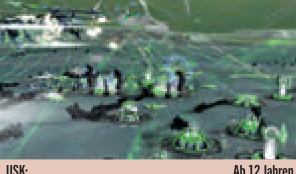
Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Supreme Commander: Gold Edition



Macro- statt Micromanagement: Als Befehlshaber einer von drei Fraktionen steuern Sie Hunderte Einheiten gleichzeitig.

Die Kampagne von **Supreme Commander** dient vorrangig als Trainingslager für den Mehrspielermodus. Dort glänzt das Spiel mit seinen drei gut ausbalancierten Völkern. Statt sich in kleinen Scharmützeln zu verzetteln, heben Sie in Ihrer Basis riesige Armeen aus und haben stets das Gesamtbild vor Auge. Das ist wörtlich zu verstehen, denn per Zoomfunktion wechseln Sie von der dreidimensionalen Nahansicht der Schlachtfelder zu einer Übersichtskarte, die Einheiten und Gebäude auf geometrische Formen reduziert. Das Add-on **Forged Alliance** bietet eine vierte Rasse, neue Truppentypen und mehr Bedienkomfort.



USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	THQ
Test in Ausgabe:	03/2007 (Hauptspiel)
Wertung:	87
Preis:	ca. € 12,-

World in Conflict: Complete Edition



Als US-General schlagen Sie eine Invasion der Russen zurück – und spielen im Add-on den Angriff aufseiten der Roten Armee nach.

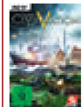
Wer gerne eine Basis aufbaut und sich hinter Abwehrtürmen versteckt, ist hier an der falschen Adresse: **World in Conflict** bietet grandios inszenierte Taktikschlachten mit einem eingeschränkten Fundus an Soldaten, Panzern und Helikoptern. Der dynamische Mehrspielermodus ist genauso spannend wie die Kampagne, die Sie im Verbund mit dem russischen Feldzug aus der im Paket enthaltenen Erweiterung **Soviet Assault** etliche Stunden bei der Stange hält.



USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Test in Ausgabe:	10/2007 (Hauptspiel)
Wertung:	90
Preis:	ca. € 12,- bis 15,-

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5

Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

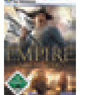
Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	88



Company of Heroes

Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungs-system und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

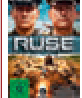
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War

Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

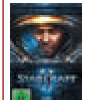
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



Ruse

Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trick-reichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

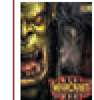
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)



Starcraft 2: Wings of Liberty

Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungs-missionen und einen brillanten, fairen Mehrspieler-Modus.

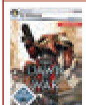
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Warcraft 3: Reign of Chaos

Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreisch-bunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2

Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem klei-nen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

Peter empfiehlt



Nexus: The Jupiter Incident

Getestet in Ausgabe: 12/2004

Erinnern Sie sich noch an **Imperium Galactica 2**? In dem 2000 veröffentlichten Echtzeit-Strategiespiel verwalteten Sie ein Sternenreich und zerquetschten die intergalaktischen Nachbarn mit riesigen Raumschiffflotten. Der dritte Teil der an **Master of Orion** angelehnten Serie war schnell angekündigt. Doch die Veröffentlichung verzögerte sich jahrelang; am Ende entstand aus dem halb fertigen Projekt ein anspruchsvolles Taktikspiel, bei dem Sie nur noch eine Handvoll Weltraumpötte steuern. In den kleinen, aber intensiv geführten Gefechten lohnt es sich, stets ein wachsames Auge auf Waffen- und Schildsysteme Ihrer Armada zu haben. **Nexus: The Jupiter Incident** begeistert auch heute noch mit seiner wunderschönen Darstellung der kniffligen Kämpfe im Vakuum und unterhält Weltraumkapitäne mit einer spannenden Geschichte rund um außerirdische Maschinenwesen. Zwischen den Missionen rüsten Sie die Nussschalen unter Ihrem Kommando mit immer besseren Technologien auf – das motiviert!

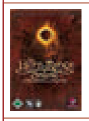
Untergenre:	Taktik
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Vivendi
Wertung:	82



WELTRAUMGEMÄLDE | Die detailliert modellierten Raumschiffe und die dicken Laserstrahlen, die das Weltall erleuchten, sind auch heute noch hübsch anzusehen.

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

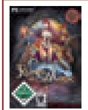


Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

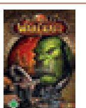
Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



Runes of Magic
Getestet in Ausgabe: 06/09
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Frogster
Wertung:	80

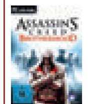


World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



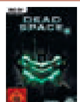
Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil drei der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space 2
Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im ebenfalls empfehlenswerten Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt!

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



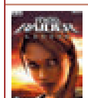
Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92



Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	90



Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

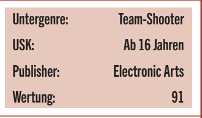
Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	86

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



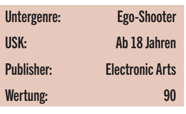
Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.



Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



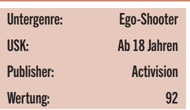
Battlefield: Bad Company 2
Getestet in Ausgabe: 04/10
Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.



Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Call of Duty 4: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

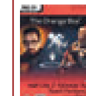


Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

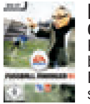


Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



Fußball Manager 11
Getestet in Ausgabe: 11/10
Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K11
Getestet in Ausgabe: –
Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Take 2
Wertung:	--



Pro Evolution Soccer 2010
Getestet in Ausgabe: 12/09
Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Konami
Wertung:	89



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: –
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: –
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Sega
Wertung:	--

Peter empfiehlt



Bully: Die Ehrenrunde
Getestet in Ausgabe: 01/2009

Steinschleuder statt Maschinenpistole, Skateboard statt Cabrio: Mit **Bully** verfrachtet Rockstar Games das **Grand Theft Auto**-Spielprinzip an ein englisches Internat. In der Rolle des ruppigen Jimmy besuchen Sie die Bullworth Academy und erkunden das frei zugängliche Schulgelände sowie die umliegende Stadt. Zwei Mal am Tag traben Sie mit Jimmy zum Unterricht, wo Sie Rechenaufgaben lösen oder gut gemachte Geschicklichkeitstests absolvieren. Darüber hinaus warten zahlreiche komplexere Aufträge, die Sie von (typisch Rockstar) humorvoll überzeichneten Charakteren wie dem pädophilen Sportlehrer oder der mit Warzen übersäten Schulköchin erhalten. Die Vielfalt der Aufgaben unterhält auch dann noch, wenn die unpräzise Steuerung an ihren Nerven sägt.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	81



PRÜGELKNABE | Jimmy (links) ist zwar klein, doch der Rüpelschüler schickt mit Ihrer Hilfe die anderen Raufbolde an der Bullworth Academy reihenweise auf die Matte.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Activision
Wertung:	84



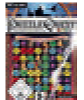
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



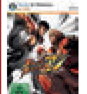
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern. Tipp: Unbedingt auch den Vorgänger spielen!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	sehr gut



Street Fighter 4
Getestet in Ausgabe: 08/09
Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter 4** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu erlernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

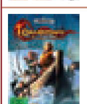
Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



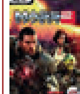
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



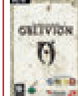
Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



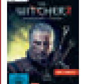
Mass Effect 2
Getestet in Ausgabe: 02/10
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



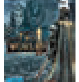
The Elder Scrolls 4: Oblivion
Getestet in Ausgabe: 06/06
Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	89



The Witcher 2: Assassins of Kings
Getestet in Ausgabe: 06/11
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Sex, Gewalt und Politik. Die teils ungenaue Bedienung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Der Vorgänger bietet ein ähnlich tolles Spielerlebnis!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	88



Two Worlds 2
Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Abwechslungsreiche, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigeren Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Topware
Wertung:	88

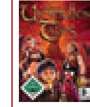
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



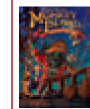
The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85



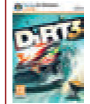
Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

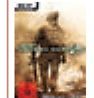
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



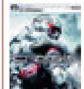
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	93



Call of Duty: Modern Warfare 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

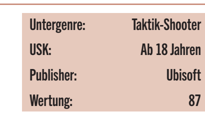
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



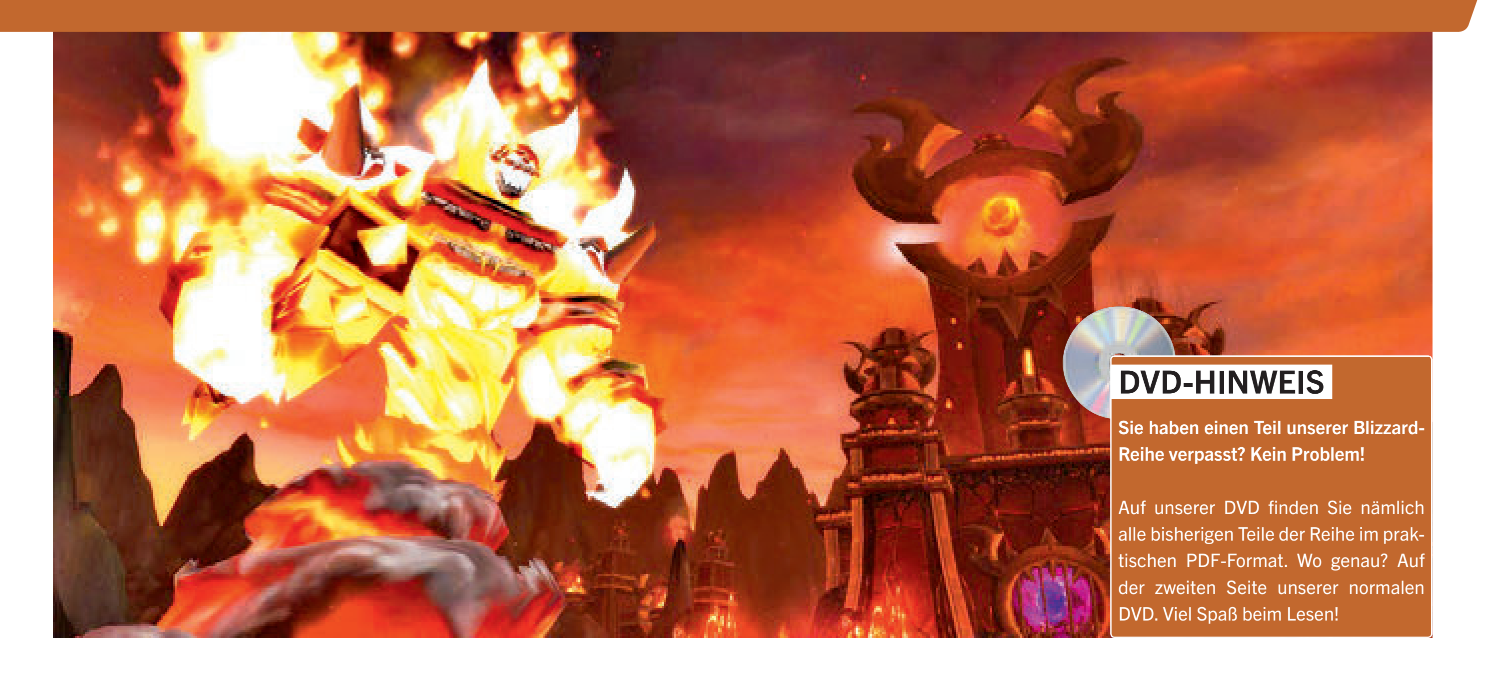
Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)

Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.



Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



DVD-HINWEIS

Sie haben einen Teil unserer Blizzard-Reihe verpasst? Kein Problem!

Auf unserer DVD finden Sie nämlich alle bisherigen Teile der Reihe im praktischen PDF-Format. Wo genau? Auf der zweiten Seite unserer normalen DVD. Viel Spaß beim Lesen!

20 Jahre Blizzard: World of Warcraft

Von: Sascha Lohmüller

Was mit der Strategie-Reihe Warcraft seinen Anfang nahm, mündete mit WoW im größten Erfolg der Firmengeschichte.

Im letzten Teil unserer Blizzard-Serie stellten wir Ihnen bereits die **Warcraft**-Strategie-Reihe vor. Obgleich sehr erfolgreich, sollte die Krönung des **Warcraft**-Franchise noch folgen. Am 23. November 2004 (US-Release) beziehungsweise 11. Februar 2005 (EU) veröffentlichte Blizzard nämlich **World of Warcraft** und brach damit im Laufe der letzten sechs Jahre beinahe jeden Videospiel-Rekord der Welt. Doch um die Anfänge dieses Dauerbrenners zu erfassen, müssen wir ein paar Jahre weiter zurück in die Vergangenheit blicken.

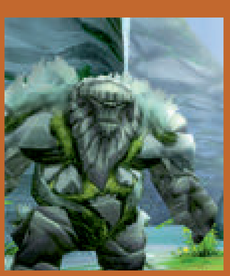
Im Jahre 1996 begründeten die fast zeitgleich veröffentlichten Spiele **The Realm** und **Meridian 59** das Genre der Online-Rollenspiele. In klassischer RPG-Manier vernichteten Sie hier Bösewichte, sammelten Erfahrung und Ausrüstung und verbesserten stetig Ihren Charakter. Neu war, dass Sie all dies zusammen mit Hunderten oder gar Tausenden anderer Spieler auf einem gemeinsamen Server vollbrachten.

Ein knappes Jahr später veröffentlichten Kult-Entwickler Richard Garriott und sein mittlerweile aufgelöstes Entwicklerstudio Origin Systems den Online-Rollenspiel-Klassiker **Ultima Online**. Zudem prägte Garriott erstmals den Begriff MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, zu Deutsch: Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel). **Ultima** und das zwei Jahre später erschienene **Everquest** verhalfen dem Genre zu mehr Aufmerksamkeit in der Spielergemeinschaft. Dennoch galten Online-Rollenspiele eher als Produkt für Hardcore-Spieler, da viel Zeit und Geduld investiert werden mussten. Zu diesem Zeitpunkt etwa ist dann im kalifornischen Irvine im Blizzard-

DIE GESCHICHTE VON WOW: 2004 BIS HEUTE

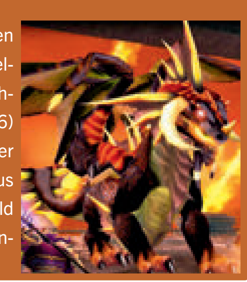
November 2004
WoW erscheint in den USA zweieinhalb Monate bevor es in Europa veröffentlicht wird. Noch im selben Monat wird aufgrund einer Vielzahl an Bugs Patch 1.1 nachgereicht, der die gröbsten Mängel ausbessert.

Dezember 04–März 05
Der erste nachträglich eingefügte Dungeon Maraudon (Patch 1.2) schlägt im Dezember auf den US-Servern auf. Europa wartet weiter auf den **WoW**-Release. Das Update 1.3 im März bringt Weltbosse und Outdoor-PvP-Bereiche.



April/Juni 2005
Mit Patch 1.4 streiten sich PvP-Fans dank des Ehrensystems fortan um Titel, Belohnungen und Ranglistenplätze. Einen Monat später (1.5) folgen die beiden Schlachtfelder Kriegshymnen-Schlucht und Alterac-Tal.

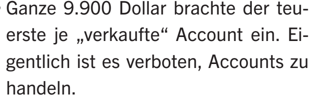
Juli–September 2005
Zur bislang einzigen Schlachtzuginstanz gesellen sich im März der Pechschwingenhort (Patch 1.6) und im September Zul'Gurub (1.7). Als Bonus gibt es das Schlachtfeld Arathi-Becken. Jede Menge zu tun also!



FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN

Die Rahmendaten rund um **World of Warcraft** kennt mittlerweile jeder, wie es funktioniert, weiß jedes Kind. Wir haben daher einige eher unbekanntere, interessante Fakten für Sie zusammengestellt.

- Der Umsatz, den allein die rund fünf bis sechs Millionen europäischen und nordamerikanischen Spieler jährlich generieren, ist höher als das Bruttosozialprodukt Samoas.
- **WoW** hat mehr Spieler als New York Einwohner (11,4 Millionen Spieler, Stand: März 2011)
- Das aktuelle Add-on **Cataclysm** hält den Rekord für das innerhalb der ersten 24 Stunden am meisten verkaufte Videospiel aller Zeiten. Am ersten Tag gingen 3,3 Millionen Exemplare über die Ladentheke. Damit schlug es den Rekord von **Wrath of the Lich King** (2,8 Millionen Exemplare in 24 Stunden). Den Rekord davor hielt – wer hätte es gedacht – **The Burning Crusade** mit 2,4 Millionen verkauften Einheiten.
- **WoW** war Schauplatz der ersten virtuellen Seuche der Geschichte, mittlerweile gibt es sogar Vorlesungen und Abhandlungen zu dem Thema. In der mit Patch 1.7 eingeführten Instanz Zul'Gurub verteilte ein Bossgegner eine Krankheit. Diese gelangte durch einen Bug über Jägerbegleiter in die Hauptstädte und befiel so ganze Server.
- Ein Bug sorgte dafür, dass im offiziellen **WoW**-Forum kurzzeitig Werbung für die von Blizzard so verpönten Gold-Verkäufer prangte.
- In der **Burning Crusade**-Zone Nethersturm findet sich etwas abseits ein Grabstein, der dem eingestellten Blizzardspiel **Starcraft: Ghost** gewidmet ist. Mehr dazu auch im nächsten Teil unserer Blizzard-Reihe.
- Ganze 9.900 Dollar brachte der teuerste je „verkaufte" Account ein. Eigentlich ist es verboten, Accounts zu handeln.
- Jeder fünfte **WoW**-Account gehört einer Frau – ein erstaunlich hoher Anteil für ein Videospiel.
- Den laufenden Betrieb sichern insgesamt 20.000 Computer, die 1,3 PetaByte an Daten verwalten, aus 75.000 Kernen bestehen und 5,5 Millionen Zeilen Code enthalten. Insgesamt belaufen sich die täglichen Verwaltungskosten somit auf knapp 137.000 Dollar.





BURNING CRUSADE | Mit Einführung des ersten Add-ons streiften fortan Draenei und Blutelfen durch Azeroth.

MEINE MEINUNG |

Sascha Lohmüller



„Das Geheimnis? **World of Warcraft** spricht eine breite Masse an."

Der große Reiz von **WoW** besteht darin, dass man es spielen kann, wie man will. Sie wollen nur alle paar Tage mal kurz reinschauen und allein spielen? Kein Problem. Sie wollen in einer großen Gilde täglich raiden? Nur zu. **WoW** hat das geschafft, was anderen Genre-Vertretern vorher nicht gelungen ist: Es spricht eine breite Masse an. Als ich mit Online-Rollenspielen anfing (1999) musste man wirklich viel Zeit und Geduld investieren, um voranzukommen. In **World of Warcraft** hingegen kann mittlerweile jeder Spieler Dungeons erkunden, ganz gleich, wie oft und lang er in der Woche spielt. Dass die Hardcore-Zocker oder MMORPG-Veteranen sich hin und wieder langweilen und so wie ich (vorübergehend) aufhören, nimmt Blizzard in Kauf. Mit dem nächsten Patch oder Add-on kommen die meisten eh wieder.

Hauptquartier die Idee entstanden, das **Warcraft**-Universum für ein MMORPG zu nutzen. Und so wurde letztendlich **World of Warcraft** im September 2001 angekündigt.

Doch bis WoW tatsächlich erschien, vergingen noch drei Jahre. Drei Jahre, in denen sich eine Menge änderte. Zonen wurden überarbeitet oder gestrichen, Charakter-Modelle ausgetauscht und auch das Interface mehrmals über den Haufen geworden. Ein paar Beispiele zeigen wir Ihnen im Extrakasten auf Seite 114. Mit jedem veröffentlichten Info-Schnipsel und jeder Präsentation verstärkte sich bei Fachpresse und Fans der Eindruck: Hier kommt etwas Großes auf uns zu. Als **WoW** dann Ende 2004/Anfang 2005 veröffentlicht wurde, wurden die Vorahnungen bestätigt. Kritiker bescheinigten dem Spiel herausragende Qualität und ein Verkaufsrekord nach dem anderen wurde gebrochen. Auch die PC Games vergab hervorragende 94 %.

Dabei verlief der Start ins MMORPG-Geschäft für Blizzard alles andere als rund. Abstürze und Bugs trübten das Gesamtbild während der ersten **WoW**-Monate. So wurden beispielsweise bei vielen Spielern Texturen nicht richtig geladen oder Gegner verschwanden einfach. Ärgerlich war auch ein Systemabsturz nach Beendigung einer Quest, unter dem viele Spieler litten. Server-Abstürze häuften sich ebenfalls zu der Zeit – in Verbindung mit zahlreichen Hotfixes und Updates waren die Server also des Öfteren nicht zu erreichen. Der Fairness halber müssen an dieser Stelle jedoch zwei Dinge erwähnt werden. Erstens: Nicht alle Spieler hatten zu diesem Zeitpunkt Probleme mit **World of Warcraft**. Und zweitens: Beinahe jedes MMORPG hat in der Startphase mit derlei Problemen zu kämpfen. Das entschuldigt die Unzulänglichkeiten zwar nicht, relativiert sie aber, wenn man den gesamten Online-Rollenspiel-Markt betrachtet.

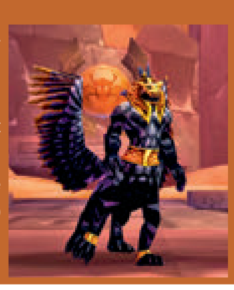
Ein gänzlich anderes Problem hatten rund zwei Monate nach Release jedoch die Spieler, die ihre **World of Warcraft**-Gebühren bequem per Banküberweisung zahlen wollten. Blizzard und der Abrechnungspartner GlobalCollect sperrten nämlich zahlreiche ELV-Kunden aufgrund fehlender Zahlungen – obwohl die Konten gedeckt und alle Angaben richtig waren. Zudem war auf den Kontoauszügen einiger ELV-Kunden ein falscher Betreff angegeben, nämlich „Croydon Park Hotel" oder „Swallow St. George". Wenigstens bewies Blizzard bei der folgenden Entschuldigung Humor und bedauerte jeden möglicherweise aufgetretenen Ehestreit.

Mittlerweile gehören solche schwerwiegenden Bugs und Abstürze jedoch der Vergangenheit an und **World of Warcraft** hat sich zu einem weltumspannenden Phänomen gemausert. Das Hauptspiel und die mittlerweile drei erschiene-

DIE GESCHICHTE VON WOW: 2004 BIS HEUTE

Oktober 05–März 06

Die Zone Silithus wird umgekrempelt (1.8). Fortan arbeiten Spieler hier am Zugang zur Insektenstadt Ahn'Qiraj. Ab Januar (1.9) locken hier in zwei neue Schlachtzüge. Patch 1.10 bringt Wettereffekte und Rüstungs-Quests.

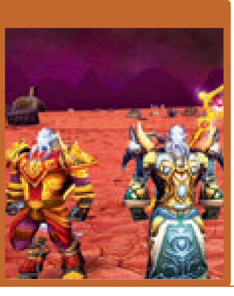


Juni–August 2006

Der knifflige Schlachtzug Naxxramas wird mit Patch 1.11 veröffentlicht. Nur wenige Spieler sehen ihn (in der klassischen Version) von innen. Mit Patch 1.12 prügeln sich Schlachtfeldbesucher auch mit Spielern anderer Server.

Dezember 06–Januar 07

Das erste, große Add-on **The Burning Crusade** steht vor der Tür – ein neuer Kontinent, zwei neue Rassen, zehn neue Stufen, Schamanen für die Allianz, Paladine für die Horde – **BC** (2.0) bringt jede Menge Inhalt.



Mai–September 07

Mit dem Schwarzen Tempel folgt im Mai (2.1) bereits der erste Schlachtzugs-Nachschub, der Dämonen-Nachtelf Illidan will besiegt werden. Mit Patch 2.2 folgt ein spielinterner Voice-Chat. Nutzen will ihn keiner.

STREITOBJEKT WORLD OF WARCRAFT

An kaum einem anderen Spiel in der Videospiel-Welt scheiden sich so sehr die Geister wie an WoW. Wir haben die gängigsten Argumente zusammengestellt.

+	–
WoW ist das wohl einsteigerfreundlichste MMORPG aller Zeiten. Wo sonst treffen sich reale Familien zum gemeinsamen Monsterklopfen?	**WoW** ist nicht nur einsteigerfreundlich, es ist auch viel zu leicht!
Dank des gesunkenen Schwierigkeitsgrades kann jeder Spieler den kompletten Inhalt erleben. In anderen Online-Rollenspielen sehen nur die besten oder fleißigsten Spieler das sogenannte Endgame.	Dafür langweilen sich Vielspieler, weil sie bereits nach wenigen Wochen neue Maximalstufen erreicht und Bosse besiegt haben.
Die Grafik-Engine von **WoW** ist stimmig und man kann es dank vieler Grafikoptionen auch auf älteren Rechnern problemlos spielen.	Stimmig mag die Grafik ja sein, außerdem ist sie aber viel zu bunt und kindisch sowie für heutige Maßstäbe völlig veraltet, man schaue sich nur einmal ältere Charaktermodelle an.
Wenn mein Charakter stirbt, macht das nichts. Ich laufe einfach als Geist zurück und spiele weiter – sehr komfortabel!	Da es keine Strafen gibt, sind die Spieler auch viel leichtsinniger und denken über ihr Handeln kaum nach.
Ich brauche keine Gilde, um voranzukommen. Schließlich gibt es mittlerweile zusammengewürfelte Schlachtzugs-Gruppen und den Dungeonfinder, der mir Gruppenmitglieder zulost. Auch Quests, die eine Gruppe erfordern, gibt es kaum noch. Das spart Zeit und Nerven!	Dafür wird so der Community-Aspekt eines MMORPGS ad absurdum geführt. Niemand muss sich mehr benehmen oder anstrengen, denn notfalls geht man halt bei der nächsten Gruppe mit. Der Zusammenhalt ist in älteren Online-Rollenspielen viel größer.
Man hat schnell die Maximalstufe erreicht und hält sich nicht allzu lang mit dem Levelprozess auf. Gut so, denn schließlich fängt mit Stufe 85 das Spiel erst so richtig an!	Weil eben jeder Spieler viel zu schnell Stufe 85 erreicht hat, ist die Welt außerhalb der Hauptstädte tot. In Zonen, in denen es keine Tagesquests gibt, trifft man doch höchstens noch gelangweilte Leute, die ihre Twinks spielen.
Ich finde es gut, dass viele Attribute gestrichen, Talentbäume entschlackt und die Charakterentwicklung vereinfacht wurde – so ist es doch viel übersichtlicher.	Dafür ist jedwede Individualität verloren gegangen, die Spieler derselben Klassen unterscheiden sich äußerlich wie entwicklungstechnisch kaum noch.
Die Bezahl-Inhalte im Shop sind super, es wird ja niemand gezwungen, Haustiere zu kaufen. Und wem hängt seine Rasse oder Fraktion nicht irgendwann zum Hals raus?	Wenn ich mich in einem Rollenspiel für einen Charakter entscheide, sollte ich mir eben auch Gedanken machen. Und wenn ich einen Shop will, spiele ich gleich ein Free-2-Play-MMOG!
Ich finde den Authenticator, die RealID und all die anderen Sicherheits- und Service-Dienste super. Es hilft doch letztendlich nur dem Spieler.	Ein Authenticator kostet Geld (sofern ich nicht die Gratis-Smartphone-App nutze) und für die RealID gebe ich meine Anonymität auf. Soll Blizzard sein Hackerproblem anders in den Griff bekommen!



KLASSISCH | Das relativ übersichtliche Standard-Interface wird nur von wenigen Spielern genutzt, die meisten nutzen unzählige Add-ons.

nen Add-ons **The Burning Crusade** (16. Januar 2007), **Wrath of the Lich King** (13. November 2008) und **Cataclysm** (7. Dezember 2010) sind geradezu ein Kulturgut geworden. In Blizzard-Werbespots traten bekannte Show-Größen, darunter Mr. T (*A-Team*), „Captain Kirk" William Shatner, „Mini-Me" Verne Troyer, Ozzy Osbourne, Jean-Claude Van Damme oder die beiden Mitglieder der Fantastischen Vier Smudo und Thomas D, auf. Auch andere Stars reden mittlerweile offen darüber, dass sie **WoW** spielen oder zumindest einmal gespielt haben: unter anderem Robin Williams, Vin Diesel, Dwayne „The Rock" Johnson, Hulk Hogan, Jessica Simpson, Ben Affleck, Kanye West, Yvonne Catterfeld oder Bushido.

Doch **WoW** findet nicht nur in Werbeunterbrechungen oder auf den Rechnern bekannter Personen statt, es findet Erwähnung in vielen Filmen und Serien. Die berühmt-berüchtigte **Southpark**-Episode „Make Love, Not Warcraft" etwa besticht nicht nur durch Humor der derberen Sorte, sondern überzeugte Kritiker in den USA so sehr, dass sie der Folge einen Emmy (der bedeutendste Fernsehpreis der Vereinigten Staaten) verliehen. Auch in der Nerd-Comedy-Serie **The Big Bang Theory** wird **World of Warcraft** thematisiert, was niemanden allzu sehr wundern dürfte. Dass **WoW** allerdings sogar in der Krimi-Serie **Navy CIS: L.A.** oder in **Stargate: Atlantis** erwähnt wird, verdeutlicht die Bedeutung des Spiels in der Popkultur.

Natürlich zieht eine solche Medienpräsenz auch Merchandising-Produkte und den Sprung in andere Medien-Bereiche nach sich. Für die Leseratten unter Ihnen gibt es beispielsweise eine eigene Comic-Reihe und unzählige Romane, für alle, die es analog mögen, ein **WoW**-Brett- und ein **WoW**-Kartenspiel. Hinzu kommen T-Shirts, CDs, Gaming-Zubehör und vieles mehr.

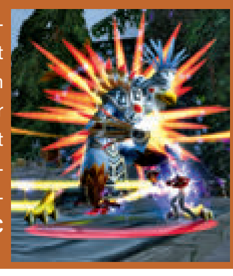
Doch was macht die Faszination hinter **World of Warcraft** aus? Was bringt fast 12 Millionen Spieler weltweit täglich dazu, in die bunte Welt von Azeroth einzutauchen?

Zum einen wäre da sicher die Einsteigerfreundlichkeit. Damit **WoW** ein derart breit gefächertes Publikum ansprechen konnte, bedurfte es einer Generalüberholung des MMORPG-Genres. Die älteren Vertreter dieser Gattung waren vor allem eines: sperrig. Um in **Everquest** oder **Ultima Online** Erfolge zu erzielen

DIE GESCHICHTE VON WOW: 2004 BIS HEUTE

November 2007

Mit der Schlachtzugsinstanz Zul'Aman erscheint einer der im Nachhinein beliebtesten Raids aller Zeiten. Außerdem bringt Update 2.3 endlich Gildenbanken und die mittlerweile dritte Saison der mit **BC** eingeführten PvP-Arena.



März 2008

Der letzte Schlachtzug des **BC**-Add-ons erscheint: das Sonnenbrunnen-Plateau. Zusätzlich dazu gibt es in Patch 2.4 die Fünf-Spieler-Instanz Terrasse der Magister und die Insel von Quel'Danas, die mit unzähligen Tagesquests lockt.



Oktober–Dezember 08

Das zweite Add-on **Wrath of the Lich King** (3.0) erscheint. Features sind die neue Todesritter-Klasse, das recyclete Naxxramas, weitere zehn Stufen sowie ein neuer Kontinent. Allerdings wird das Spiel auch deutlich leichter.

April 2009

Der Schlachtzug Ulduar (3.1) begeistert die Spielerschar wieder mit gehobenem Schwierigkeitsgrad und einer extrem dichten Storyline. Beim Argentum-Turnier erfüllen Sie außerdem zahlreiche Tagesquests.

WORLD-OF-WARCRAFT-GEWINNSPIEL

Die zwei glücklichen Gewinner freuen sich jeweils über die **WoW**-Gaming-Maus von Steelseries und eine Collector's Edition von **Cataclysm**. Zudem liegt jedem Paket ein T-Shirt (1x Worgen, 1x Goblin; Größe L) sowie ein Steelseries-Mousepad (1x Worgen, 1x Todesschwinge) bei. Dem professionellen Rundum-Vergnügen in Azeroth steht also nichts mehr im Wege, wie Sie teilnehmen können, erfahren Sie unten. Viel Glück!

TEILNAHME AM GEWINNSPIEL

Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

1. Per Post: Sendet eine Postkarte an:
   COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: „World-of-Warcraft-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.
2. Per E-Mail: Sendet unter dem Betreff „World-of-Warcraft-Gewinnspiel" eine E-Mail an gewinnspiel@pcgames.de

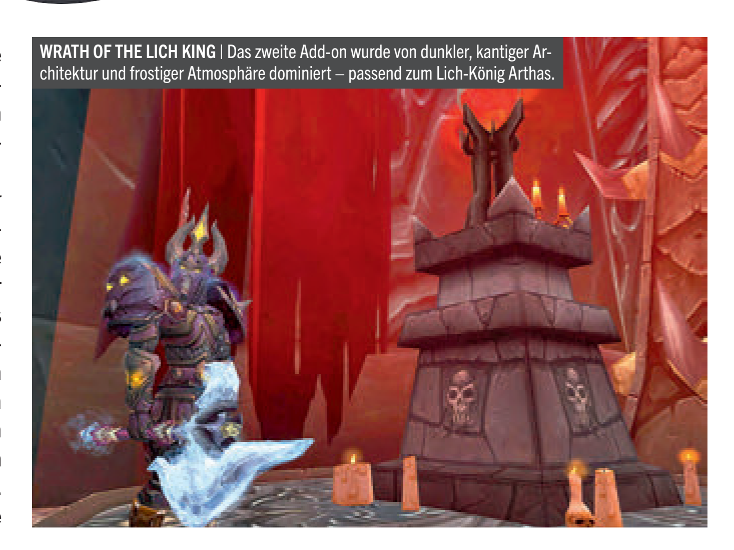
Einsendeschluss: 25.07.2011 (Datum des Poststempels)

war eine Menge Geduld vonnöten. Aufgrund der steilen Lernkurve hatten Spieler hier oftmals das Gefühl, man hätte sie allein gelassen. Nicht so in **WoW**: Von Stufe 1 bis zur Maximalstufe nimmt Sie das Spiel bei der Hand, bietet Ihnen unzählige Quests, eröffnet Ihnen neue Gebiete und versorgt Sie in regelmäßigen Abständen mit neuen Fähigkeiten und Gegenständen. Der Spieler hat nie das Gefühl, in einer großen Welt verloren zu sein. Mittlerweile sind sogar Schlachtzüge (instanzierte Bereiche für 10 oder 25 Spieler) für die sogenannten „Casualspieler" zugänglich. So kann es vorkommen, dass Papa mit seinem Filius am frühen Abend virtuelle Drachen erschlägt, um dann später der Oma beim Leveln zu helfen – undenkbar in jedem anderen MMORPG.

Natürlich hat diese Einsteigerfreundlichkeit auch ihre Nachteile. Gerade bei den letzten beiden Add-ons **Wrath of the Lich King** und **Cataclysm** wurden immer wieder Stimmen der etwas anspruchsvolleren Spieler laut, dass **WoW** zu leicht geworden wäre und ambitionierte Spieler zu schnell alle Inhalte erleben. Blizzard ließ sich jedoch nicht von seinem Weg abbringen, allen Spielern den gesamten Content zugänglich zu machen, und führte stattdessen „Hard-Modes" ein, härtere Versionen der bereits bekannten Bosse. Ob das die Vielspieler auf lange Sicht zufriedenstellt, ist fraglich.

Ein zweiter wichtiger Faktor für den Erfolg von **WoW** ist die unheimliche Liebe zum Detail, mit der die Spieleschmiede Blizzard seit jeher ihre Titel inszeniert. Die oben bereits erwähnten Anspielungen in der Popkultur funktionieren nämlich auch in die andere Richtung. So finden sich in **WoW** Andeutungen zu anderen Spielen (u. a. **Portal**, **Pflanzen gegen Zombies**, **Bioshock**), Filmen (u. a. **300**, **Indiana Jones**, **Zurück in die Zukunft**) oder Musik (Iron Maiden, Elvis Presley etc.). Als Spieler hat man so das Gefühl, in einer virtuellen Welt zu wandeln, die von denselben realen Dingen beeinflusst wird wie man selbst. Sogar zu (oftmals tragischen) historischen Ereignissen wird mit dezentem Humor Stellung genommen. So heißt etwa ein Zeppelinmeister Hin Denburg.

Auch der Comic-Grafikstil strotzt nur so vor liebevollen Details, wenngleich er auch heute nicht mehr allzu zeitgemäß wirkt. Dafür lässt sich **WoW** auf älteren Rechnern ohne Probleme spielen – sicherlich ebenfalls ein Erfolgsfaktor.



WRATH OF THE LICH KING | Das zweite Add-on wurde von dunkler, kantiger Architektur und frostiger Atmosphäre dominiert – passend zum Lich-König Arthas.

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*





„WoW ist ein Universum für sich – mysteriös und faszinierend."

Wenn ein Spiel über elf Millionen Menschen dazu bringt, Freunde, Schule, den Job und die eigene Hygiene zu vernachlässigen, dann muss man dem Respekt zollen. Man will es vielleicht nicht, weil die Comicgrafik lachhaft erscheint oder weil man sich nur ratlos am Kopf kratzt, wenn Bekannte darüber reden, warum die CC in **TBC** so schwer ist und wie viel DPS die Mobs machen. Doch man (genauer: ich) muss zugeben, dass Blizzard mit **World of Warcraft** etwas ungemein Reizvolles geschaffen hat: Eine Parallelwelt mit eigener Sprache und eigenen Regeln, die sogar Menschen in Spieler verwandelt, die ihren PC bislang nur als Türstopper benutzt haben. Das verdient Respekt.

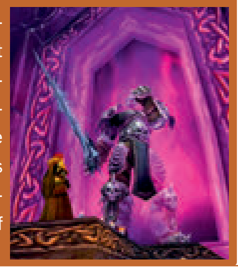
DIE GESCHICHTE VON WOW: 2004 BIS HEUTE

August 2009

Die beiden Argentum-Instanzen (3.2) enttäuschen und bieten außer neuen Gegenständen weder Story noch neue Mechaniken. Auch das neue Schlachtfeld Insel der Eroberung wird eher verhalten aufgenommen.

Dezember 2009

Mit der Eiskronen-Zitadelle (3.3) veröffentlicht Blizzard nach den enttäuschenden Argentum-Instanzen wieder gewohnte Qualitätsarbeit. Allerdings warten Schlachtzügler danach auch fast ein Jahr auf neues Raid-Futter.

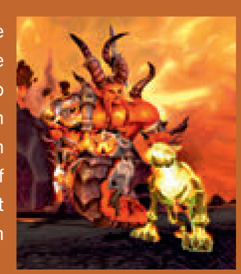


Oktober–November 10

Das dritte Add-on **Cataclysm** (4.0) bringt neue Inhalte für die mittlerweile gelangweilten **WoW**-Spieler. Statt eines neuen Kontinents wird die alte Welt Azeroth komplett umgekrempelt, es gibt fünf neue Stufen und zwei Rassen.

April 2011–heute

Mit Patch 4.1 wurden die beliebten Schlachtzüge Zul'Aman und Zul'Gurub als Fünf-Spieler-Instanzen neu aufgelegt. Erst Patch 4.2 (bei Drucklegung auf dem Testserver) bringt neue Raidinhalte. Man darf also gespannt sein!



WORLD OF WARCRAFT FRÜHER

Wie das so ist, hat sich auch während der Entwicklung viel bei WoW getan. Wir zeigen Ihnen einige alte Screenshots aus frühen Versionen.



▶ **WEIGHT WATCHERS** | Taurenfrauen (oder Kühe?) waren anfangs noch deutlich korpulenter und ähnlich groß wie ihre männlichen Pendants.

▲ **VOODOO?** | Trollweibchen haben nicht nur auf magische Weise ihre Arme verkürzt, sondern auch gleich etwas gegen die ungesunde Körperhaltung unternommen.

BEDIENUNG | Einer der ersten Interface-Entwürfe erinnerte noch dezent an die **Diablo**-Serie.

◀ **MÄHNE** | Auch das erste Charaktermodell der Menschen (sowohl weiblich als auch – wie hier im Bild – männlich) hat nicht mehr viel mit dem heutigen Aussehen zu tun.

Und schlussendlich zählt bei einem Videospiel natürlich auch die Qualität – eine Disziplin, in der **WoW** nur schwer zu schlagen ist. Die Spielwelt ist durchdacht, schlüssig und bietet mit seinen mittlerweile drei Erweiterungen unfassbar viel Inhalt. Auch das grundlegende Gameplay, ganz gleich ob im Kampf gegen Computer-Gegner oder andere Spieler, funktioniert tadellos. **WoW** hat es schlicht und ergreifend geschafft, ein interessantes, aber sperriges Genre einsteigerfreundlich zu machen und mit charmantem, durchdachtem Inhalt zu füllen.

Doch nicht alle sehen die Entwicklungen, die **WoW** in Gang gesetzt hat, so positiv. Während manch ein Spieleentwickler fürchtet, dass andere Genres fortan ein Mauerblümchen-Dasein im Schatten der MMORPGs fristen müssen, sind es vor allem die Sucht-Forscher und -Experten, die aufschreien. Einer der bekanntesten Kritiker ist Christian Pfeiffer, Leiter des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen. Er fordert aufgrund des Suchtpotenzials eine Einstufung von **WoW** ab 18 Jahren statt wie bisher ab 12. Und die Argumente sind durchaus nachvollziehbar. Sich von einem hochgezüchteten Charakter zu trennen, ist schwer und bei einem Spiel, das keine Pausen kennt, kann schon mal der Eindruck entstehen, man hinke hinterher. Für viele bleibt da nur eine Lösung: mehr spielen. Ganz so einfach sollte man es sich jedoch nicht machen, denn der Großteil der **WoW**-Spieler hat eine geregelte Schulwoche oder einen Job sowie eine Vielzahl an Freunden und anderen Hobbys. Es ist wohl vielmehr so, dass es bei der enormen Anzahl an **WoW**-Spielern eben auch mehr Personen gibt, die anfällig für Spielsucht sind.

Wir haben uns nun mit der Geschichte von **WoW** beschäftigt, mit dem Popkultur-Phänomen, mit dem Geheimnis seines Erfolges, aber auch mit der (teilweise berechtigten) Kritik. Was noch bleibt? Nun, ein kleiner Blick in die Zukunft.

Wenn Sie diese Zeilen hier lesen, dürfte das nächste, kostenlose Inhaltsupdate mit Patch 4.2 bereits auf den Live-Servern angelangt sein. Mindestens ein, wahrscheinlich mehrere weitere Patches folgen noch während **Cataclysm**. Endgegner des Add-ons ist (höchstwahrscheinlich) der ehemalige Drachenaspekt Todesschwinge. Bis dessen Flügel in den Staub krachen, vergehen wohl locker noch sechs bis neun Monate. Und danach? Schon auf der letzten Blizzcon (Blizzards hauseigene Messe) ließ John Lagrave, Senior Producer von **WoW**, verlauten, dass bereits das vierte Add-on in Planung sei. Auch wenn mittlerweile beinahe das komplette Kernteam, das für die Entwicklung des **WoW**-Hauptspiels verantwortlich war, an Blizzards nächstem MMORPG mit Codenamen **„Titan“** arbeitet, dürfte somit eines sichergestellt sein: Wann bei **WoW** die Lichter ausgehen, das bestimmt nur Blizzard selbst. ❑

MEINE MEINUNG |

Wolfgang Fischer



„Ein perfekt abgestimmtes Online-RPG-Erlebnis.“

Ein Spiel, das es schafft, mir ein ganzes Jahr meines Lebens zu klauen, kann gar nicht schlecht sein. Jawohl, ich oute mich an dieser Stelle als **World of Warcraft**-Süchtling mit 8 Charakteren auf Maximallevel. Und warum auch nicht? Schließlich bietet Blizzards virtuelle Fantasiewelt voller Orks, Goblins und Elfen auch viel mehr als die zahlreichen Konkurrenzprodukte. Eine riesige, bis in die hinterste Ecke liebevoll gestaltete Spielwelt, immense Entfaltungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, Herausforderungen für Experten, coole Gruppenbeschäftigungen und und und. Da vergibt man Blizzard auch gerne, dass Erweiterungen zu lange auf sich warten lassen und neue Inhalte für erfahrene Vielspieler mittlerweile zu einfach sind.

UNSERE BLIZZARD-REIHE: WIE GEHT'S WEITER?



Als aufmerksamer Leser unserer Blizzard-Reihe wissen Sie nun alles über die Anfänge des berühmten Entwickler-Studios und das komplette **Warcraft**-Franchise. Doch auch wenn der größte Erfolg der Firmengeschichte **World of Warcraft** nun abgehandelt wurde, mit interessanten Themen ist noch lange nicht Schluss. Im nächsten Teil der Reihe in Ausgabe 09/11 beleuchten wir nämlich die kultige Strategie-Reihe **Starcraft**. In unserem Report erläutern wir Ihnen, warum die mittlerweile zweiteilige Weltall-Saga noch größer, besser und erfolgreicher als die **Warcraft**-Strategie-Reihe ist, warum sogar der erste Teil heute noch E-Sport-Ligen bestimmt, warum **Starcraft**-Turniere in Südkorea sogar im Fernsehen gezeigt werden und wieso der vielversprechende Ableger der Serie **Starcraft: Ghost** niemals veröffentlicht wurde.

Unsere Blizzard-Specials im Ausblick:

Ausgabe 09/11: Wir beleuchten die **Starcraft**-Reihe. Außerdem: **Starcraft: Ghost**

Ausgabe 11/11: Der **Diablo**-Report – so funktioniert Blizzards Klick-Orgie.

Ausgabe 12/11: Berichterstattung von Blizzards Hausmesse Blizzcon: neue Infos zu **WoW**, **Diablo 3** und **Starcraft 2**.

*Alle Preise in Euro inklusive MwSt. - Kostenlose Lieferung ab 500 EUR Bestellwert! 1) regulärer K&M Preis — Aktuelle Preise vom 07.06.2011

kompetent - günstig - freundlich!

33x in Deutschland

K&M COMPUTER
www.kmcomputer.de

Externe Festplatte
1000GB WD
Elements Black



KNALLHART REDUZIERT – Über 250 weitere Festplatten im Sortiment

statt ~~68,99 €~~[1]
54,99 €*
Art-Nr: 24811

Solid-State-Disc / SSD
60GB OCZ
2.5" Vertex 2



KNALLHART REDUZIERT – Über 60 weitere Solid-State-Disc im Sortiment

statt ~~99,99 €~~[1]
94,99 €*
Art-Nr: 28119

Arbeitsspeicher
4GB Corsair
CL9, PC3-10666 KIT



KNALLHART REDUZIERT – Über 420 weitere Arbeitsspeicher im Sortiment

statt ~~37,99 €~~[1]
34,99 €*
Art-Nr: 27149

Monitor
60.96cm (24")
Benq G2420HDBE



KNALLHART REDUZIERT – Über 120 weitere Monitore (LCD) im Sortiment

statt ~~152,99 €~~[1]
139,99 €*
Art-Nr: 24979

Optische Maus
Evertech
Optical 800dpi



TOP SELLER – Über 100 weitere Eingabegeräte im Sortiment

statt ~~5,99 €~~[1]
3,99 €*
Art-Nr: 23439

USB STICK
16GB A-DATA
USB3.0 Speicher



TOP SELLER – Über 150 weitere Speicher im Sortiment

statt ~~26,99 €~~[1]
19,99 €*
Art-Nr: 30832



TOSHIBA C660

- 39.6cm (15.6") WXGA Display
- Intel T6670 / 2x 2.20GHz
- 320GB S-ATA Festplatte
- 2GB DDR3-1066 Arbeitsspeicher
- Windows 7 Home P. 64-bit

KNALLHART REDUZIERT – Über 70 weitere Notebooks im Sortiment

statt ~~399,99 €~~[1]
349,00 €*
Art-Nr: 31249



PEGASUS X3220a

- Athlon II X2 250 / 2x 3.0GHz
- 500GB S-ATA Festplatte
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- NVIDIA GeForce 7025 Grafik

KNALLHART REDUZIERT – Über 20 weitere Komplettsysteme im Sortiment

statt ~~299,99 €~~[1]
249,00 €*
Art-Nr: 21366

ASUS K72JT-TY025V

- 39.6 cm (15.6") WXGA LED Display
- Intel Core i5 2410M / 2x 2.3 GHz (2.9 GHz)
- 500GB S-ATA Festplatte
- 4GB DDR3-1333 Arbeitsspeicher
- NVIDIA GeForce GT 540M
- Windows 7 Home P. 64-Bit

Art-Nr: 30958
699,00 €*





EINKAUFS GUTSCHEIN

Gegen Vorlage dieses Gutscheins erhalten Sie 5 Euro Nachlass auf Ihren Einkauf. Nicht gültig bei Aktionsangeboten. Nur gültig in unseren Filialen ab einem Warenwert von 50€. Pro Person nur ein Gutschein.

5 EURO

Gutscheincode: PCG07-11 (Gültig bis 31.07.2011)

K&M Elektronik AG - Blumenstr. 21 - Tel: 07159/943-111 - 33x in Deutschland

Augsburg, 3x Berlin, Bonn, Böblingen, Bochum, Bremen, Düsseldorf, Dortmund, Essen, Frankfurt, Freiburg, 2x Hamburg, Hannover, Heilbronn, Kaiserslautern, Karlsruhe, Kassel, Krefeld, Köln, Leipzig, Magstadt, Mainz, Mannheim, München, Nürnberg, Pforzheim, Reutlingen, 2x Stuttgart, Sindelfingen

Auszug aus unserem Produktsortiment. Keine Mitnahmegarantie. Irrtum und Änderungen vorbehalten. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Abb. ähnlich.



Verpackt oder als Download: Quo vadis, Spielehandel?

Von: Peter Bathge/
Dominik Schmitt

Löst der Online-Handel mit zum Download angebotenen Spielen den Verkauf verpackter Produkte ab?

Wir schreiben das Jahr 2004. **Half-Life 2** erscheint und wird von Fans und Presse gefeiert. Doch Valves Ego-Shooter hat einen Pferdefuß: Er ist eines der ersten Spiele, das Käufer nach dem Erwerb im Laden online registrieren müssen. Bei der Online-Plattform Steam, die Valve zwei Jahre zuvor vorgestellt hat und die Vollpreisspiele zum Download anbietet. Per Kreditkarte oder mittels Dienstleistern wie Paypal erwerben Käufer Spiele in ihrer reinsten Form: ohne Verpackung, ohne Datenträger, nur Bits und Bytes, die durch die Telefonleitung auf den heimischen Rechner finden.

In den folgenden Jahren gewinnt Valve immer mehr Firmen für sein Projekt, in Rekordzeit schießen ähnliche Webseiten aus dem Boden, die sich der digitalen Distribution verschreiben. Inzwischen stimmen Branchengrößen nahezu täglich den Abgesang auf den traditionellen Ladenverkauf an und prophezeien den Siegeszug des Download-Handels. Doch warum ist der Online-Vertriebsweg bei Entwicklern und Publishern so beliebt? Verdrängt der Verkauf über Steam & Co. in Zukunft das Geschäft mit verpackten, also „boxed" Spielen? Und wo erwerben die PC-Games-Leser ihre Spiele am liebsten? Wir wagen eine Analyse.

ERFOLGSMODELL DOWNLOAD

Die NPD Group ist ein US-amerikanisches Marktforschungsunternehmen, welches das Kaufverhalten der Konsumenten bei einer Reihe von Produkten untersucht, von Haushaltsgeräten bis Schuhen. Ebenfalls von der Firma erfasst: Die Verkaufszahlen von PC- und Videospielen in den USA. Für 2010 hat die NPD Group errechnet, dass US-Bürger 15,9 Milliarden Dollar für Videospiele ausgegeben haben. 24 Prozent davon entfielen auf alle Arten der digitalen Distribution, von Spielekäufen bei Download-Plattformen über Mini-Anwendungen für Handys (Apps) bis hin zu den Erlösen aus

PREISVERGLEICH: BOXED VS. DOWNLOAD

Online oder im Laden, Download oder Verpackung? Wie und wo kaufen Sie am billigsten? PC Games sammelte die Preise von vier aktuellen Top-Titeln (Stand: 9. Juni 2011). Traditionelle Retail-Geschäfte und Versandhändler sind dunkel eingefärbt.

	Amazon.de	Gamekeys.biz	Gamer Unlimited	Games for Windows Live	Gamesload.de
Crysis 2	€ 42,25 (inklusive € 5 USK-18-Spezialversand)	–	€ 54,95	–	€ 49,95
Dirt 3	€ 40,78	–	€ 49,95	€ 49,99	€ 47,95
Duke Nukem Forever	€ 47,90 (inklusive € 5 USK-18-Spezialversand)	€ 28,49	€ 49,95	–	€ 44,95
The Witcher 2: Assassins of Kings	€ 38,90	–	€ 42,95	–	€ 44,95
Kommentar	Der Platzhirsch beim Versand von Boxed-Spielen nimmt den Jugendschutz ernst: USK-18-Titel erhält nur, wer sich beim Boten entsprechend ausweisen kann. Der Service schlägt mit € 5 zu Buche.	Hier gibt es Gamekeys für Download-Portale wie Games for Windows Live oder Steam. Der Betreiber gibt eine zweijährige Garantie auf die Funktionalität der Keys. Die Auswahl ist dafür begrenzt.	Das in Kooperation mit Saturn betriebene Online-Portal bietet eine Spiele-Flatrate an, die für Monatsbeiträge ab € 9,90 unbegrenzten Zugriff auf 200 bis 500 Produkte gewährt.	Für Microsofts Download-Service benötigen Sie eine Windows Live ID. Dieses Konto dient bei vielen Spielen wie **Bulletstorm** oder **Grand Theft Auto 4** auch als zusätzlicher Kopierschutz.	Bei der Telekom-Tochter gilt: Von 4 Uhr morgens bis 23 Uhr abends benötigen Sie für Kauf und Download von USK-18-Titeln einen „Erwachsenen-Pin", mit dem Sie sich als volljährig ausweisen.

KEYSTORES: SERIÖS ODER NICHT?

Eine vermeintlich günstige Möglichkeit, an aktuelle Spiele zu kommen, ist der Erwerb von Gamekeys. Dabei kauft der User einen Freischaltcode, den er bei Download-Anbietern wie Steam einlösen kann. Doch wie sicher (und legal) ist diese Variante des Online-Kaufs wirklich?

Die teils günstigen Preise sind theoretisch gut nachvollziehbar: Die Anbieter scannen oder fotografieren die Keys in Handarbeit von den Packungen ab und schicken diese per Mail direkt an den Käufer. Das spart Lager- und Versandkosten. Der Preisvorteil wird direkt an den Kunden weitergegeben. Problematisch: Wenn ein Preis verdächtig gut ist, dann stammt das Schnäppchen meist aus Asien oder Osteuropa und ist nicht für den deutschen Markt vorgesehen. Die Händler bewegen sich in einer Grauzone, da ein solcher Verkauf nicht rechtlich geregelt ist. Wohl auch deshalb antwortete rund die Hälfte der von uns angeschriebenen Verkäufer nicht auf unsere Anfragen. Neben den rechtlichen Erwägungen gibt es auch praktische Probleme. Steam hat beispielsweise angefangen, die Nutzung solcher Keys zu erschweren. Entsprechend lassen sich die betroffenen Spiele nur noch mit der passenden Länder-IP aktivieren und starten. Wer also sein Spiel auch nach Jahren noch problemlos zocken will, sollte klären, woher die Keys stammen. EU-Versionen laufen in der Regel problemlos mit deutschen Accounts. Sie bieten jedoch nur einen geringeren Preisvorteil.

DOWNLOAD DIREKT BEIM PUBLISHER

Längst haben die großen Hersteller die Chancen des Onlineverkaufs gewittert und ihre eigenen Alternativen zu Steam & Co. aus der Taufe gehoben.

Ubisoft bietet in seinem Online-Shop (shop.ubi.com) Spiele aus dem aktuellen Sortiment sowie ältere Titel zum Download an; meist zu fairen Preisen. Schlecht: Erworbene Spiele stehen nur für 30 Tage nach dem Kauf zum Download bereit. Activision gibt sich da kulanter; unter store.activision.com dürfen Sie erworbene Ware bis zu zwei Jahre nach dem Kauf erneut herunterladen. Die Auswahl ist mit 19 Spielen aber stark begrenzt.



In Konkurrenz mit Steam tritt Electronic Arts mit dem Anfang Juni gestarteten Origin (store.origin.com). Der Download-Client erlaubt den Kauf aktueller EA-Spiele; Klassiker suchen Sie vergebens. Außerdem gibt es Freundeslisten sowie eine Chatfunktion. Einige EA-Titel erscheinen online-exklusiv über Origin, etwa **Star Wars: The Old Republic** oder **Crysis 2**, das EA kommentarlos aus dem Steam-Angebot entfernte. Bahnt sich da Zoff mit Valve an?

Flash-Spielen in sozialen Netzwerken wie Facebook. 24 Prozent, das sind 3,8 Milliarden US-Dollar, also fast ein Viertel des Gesamtumsatzes; Tendenz: steigend. Angesichts solcher Zahlen fällt es schwer, weiterhin die Überzeugung zu vertreten, dass die Verbreitung von Spielen per Bezahl-Download nur ein Randphänomen ist. Die wachsende finanzielle Bedeutung des Download-Handels ist aber nur einer der Gründe, warum etwa Matias Myllvrinne (der Chef von **Max Payne 2**-Entwickler Remedy) das Retail-Geschäft, also den Verkauf verpackter Spiele im Einzel- oder Versandhandel, möglichst schnell zu Grabe tragen möchte: „Je schneller die Industrie vollständig digitalisiert ist, desto besser für alle."

ONLINE-KOSTENERSPARNIS

Derartige Aussagen wirken auf den ersten Blick wie ein Schlag ins Gesicht jener Spielesammler, die ihre über die Jahre gekauften Spiele fein säuberlich im Regal aufreihen und den bestens erhaltenen Pappkarton ihres **The Secret of Monkey Island**-Originals regelmäßig von Staub befreien. Hinter der Begeisterung der Unternehmen für das digitale Geschäft steckt jedoch keine böse Absicht, sondern harte Fakten: Bei der Download-Distribution entfallen viele Kosten, die den Profit bei einer üblichen Retail-Produktion schmälern. Download-Spiele benötigen keine Verpackung, kein gedrucktes Handbuch. Das Presswerk beschreibt keine Datenträger, kein LKW-Fahrer fährt die fertigen Boxen zum Großhändler. Der günstige Vertrieb kommt auch kleinen Firmen zugute, die eine Retail-Veröffentlichung finanziell nicht stemmen können: den Indie-Studios.

CHANCE FÜR INDIE-GAMES

Die Bezeichnung Indie leitet sich aus dem Englischen ab: „Independence", zu Deutsch Unabhängigkeit. Befreit vom Fortsetzungswahn, der unter der Schirmherrschaft eines großen Publishers Alltag für andere Studios ist, finden immer mehr Entwickler zu der Garagenmentalität der 80er Jahre zurück: Einzelpersonen oder kleine Teams verwirklichen ihre Vorstellungen in preiswerten, im Nu aus dem Netz gesaugten Spielen. Die können technisch nicht mit den großen Produktionen der Top-Studios mithalten, dafür ist ihnen aber oft die Leidenschaft der Macher anzusehen. Im Gegensatz zu vergleichsweise tumben Massenspielen a là **Call of Duty** zählt bei diesen Titeln Gameplay vor Inszenierung; oft stehen kreative Ideen im Mittelpunkt und treffen den Nerv der Käufer. Indie-Hits wie **Minecraft** oder **Pflanzen gegen Zombies** erreichten so eine Beliebtheit in der Spielergemeinde, von denen manche Millionen-Dollar-Projekte nur träumen können (siehe Kasten auf Seite 118).

Die wachsende Popularität der Indie-Sparte bei Entwicklern und Spielern führt allerdings auch zu Problemen: Das gestiegene Angebot an Spielen hat einen Konkurrenz- und Preiskampf zur Folge, den Portale wie Steam oder Good Old Games mit Sonderangeboten fördern. Da hinter den Spielen kein Publisher mit einem großen Werbebudget steht, müssen die Indie-Entwickler auf Mundpropaganda der Spieler hoffen, damit ihr Titel Hitstatus erlangt. Die niedrigen Preise jedoch führen zu einer Wegwerfmentalität beim Kunden: Bei einem Spiel für fünf Euro ist die Hemmschwelle zum Kauf gering. Entfaltet das Programm aber in den ersten Minuten keine Sogwirkung, fliegt es ruckzuck wieder von der Festplatte; es hat ja kaum etwas gekostet. Der Spieler wird sich hüten, den Kauf anschließend seinen Freunden ans Herz zu legen – und damit sinken die Chancen der Entwickler auf einen Erfolg.

	Gamestop	GOG.com	Saturn	Spielegrotte.de	Steam
Crysis 2	€ 54,95	–	€ 44,99	€ 50,79 (inklusive € 3,80 USK-18-Spezialversand)	€ 49,99
Dirt 3	€ 49,99	–	€44,99	€ 42,99	€ 49,99
Duke Nukem Forever	€ 49,99	–	€ 39,-	€ 46,79 (inklusive € 3,80 USK-18-Spezialversand)	€ 44,99
The Witcher 2: Assassins of Kings	€49,99	€ 49,99 (inklusive eines $-16-Gutscheins für gog.com)	€ 39,-	€ 48,99	€ 49,99
Kommentar	Die Ladenkette Gamestop unterhält auch eine Onlinepräsenz. Die Preise sind gemeinhin gleich, beim Versand von USK-18-Titeln wird das Alter des Empfängers gebührenpflichtig überprüft. Nahezu jedes Spiel ist hier zu finden.	Die Download-Plattform Good Old Games hat eine Sonderstellung. Sie verkauft keine aktuellen Spiele, sondern an heutige Rechner angepasste PC-Klassiker. Einzige Ausnahme: die Titel des Eigentümers und **The Witcher**-Entwicklers CD Projekt.	Ebenso wie der zur gleichen Holding gehörige Media Markt überzeugt die Elektrohandelskette durch eine große Auswahl, individuelle Beratung und bisweilen exzellente Lockangebote. Abseits der Schnäppchen ist das Preisniveau eher hoch.	Hier versendet der Inhaber noch persönlich. Wer den klassischen unabhängigen Spiele-Laden vermisst, findet hier das passende Online-Pendant. Die Preise können trotz geringerer Absatzzahlen mit denen größerer Händler mithalten.	Valves Dienst revolutionierte die gesamte Spiele-Branche und ist die unangefochtene Nummer eins in Sachen digitaler Distribution. Besonders lohnend ist der Erwerb von Games-Paketen. Hier gibt es teils immense Rabatte.

DOWNLOAD-ERFOLGSGESCHICHTEN

Der digitale Vertriebsweg hat kleinen Studios und ihren Indie-Spielen Tür und Tor geöffnet. Wir stellen fünf erfolgreiche Konzepte vor, die als Box im Laden wohl nie so viele Käufer gefunden hätten.

Bejeweled (2001): Die süchtig machende **Tetris**-Adaption hat laut Entwickler PopCap bis heute einen Umsatz von 300 Millionen US-Dollar generiert. Umsetzungen auf nahezu jede erdenkliche Plattform trugen zu dem gigantischen Erfolg bei.

Tower Defense (ab 1998): In der einstigen **Starcraft**-Modifikation bauen Sie Türme, um in Intervallen anstürmende Gegnerhorden aufzuhalten. Nach vielen kostenlosen Flash-Umsetzungen feierte das Genre unter anderem durch **Planzen gegen Zombies** (2009) auch kommerzielle Erfolge.

Minecraft (2010): Als praktisch unbegrenzter Spielplatz für kreative Baumeister traf **Minecraft** den Nerv der Spieler und verkaufte sich bis heute rund 2,5 Millionen Mal. Dabei befindet sich das Projekt von vier Hobby-Entwicklern immer noch in der Betaphase!



Audiosurf (2008): Das innovative Musikspiel gilt heute als Indie-Vorreiter. Es führte nach seiner Veröffentlichung im Februar 2008 die Steam-Verkaufscharts für diesen Monat an. Vor **Half-Life 2: The Orange Box** und **Counter-Strike**.



World of Goo (2008): In dem Puzzlespiel überwinden Sie Abgründe, indem Sie klebrige Bälle miteinander verbinden. Die später veröffentlichte Boxed-Fassung war lediglich für drei Prozent des Gesamtumsatzes verantwortlich.

DIE PERSPEKTIVE DES KÄUFERS

Für die Macher solcher Spiele, die komplett auf den Download-Verkauf ausgerichtetet sind, ist das Online-Geschäft also Chance und Risiko zugleich. Doch welche Vor- und Nachteile ergeben sich für den Käufer, der über Direct2Drive oder Games for Windows Live seine Spiele bezieht, anstatt sie im Laden um die Ecke zu erwerben?

Da wäre zum einen die Angst vor dem Datenverlust: Wie eine Umfrage auf pcgames.de (siehe Kasten unten) belegt, haftet nur in digitaler Form existierenden Spielen das Stigma der Unsicherheit an. Das eigene Spielearchiv ist bei Steam zum Beispiel mit einem Benutzerkonto verbunden – was also, wenn jemand diesen Account hackt? Der Kunde wäre auf die Kulanz des Anbieters angewiesen, die verlorengegangenen Spiele zu ersetzen; bei einem Retail-Produkt könnte er einfach den Datenträger einlegen und alles neu installieren. Ähnlich düster sieht es für Käufer aus, sollte das Unternehmen hinter der Download-Plattform pleite gehen und die Server abschalten – wer garantiert einem in diesem Fall, dass die Spiele auch anschließend noch funktionieren? Zwar scheint es absurd, dass dieses Schicksal einer den Markt beherrschenden Firma wie Valve zustößt, doch unsere Umfrageergebnisse zeigen, dass genau solche Bedenken Sie, die Leser, vom Kauf von Download-Spielen abhalten.

Befürworter des digitalen Vertriebs halten in der Diskussion mit ebenso gewichtigen Argumenten dagegen: Download-Spiele nehmen keinen Platz im Regal weg; Vielspieler müssen sich nicht durch einen Packungsstapel wühlen, um Jahre nach dem Kauf einen Klassiker erneut zu starten, ein Mausklick genügt. Auch auf anderen Rechnern lassen sich die Download-Spiele problemlos installieren – statt die DVD mitschleppen zu müssen, gibt man einfach online die Benutzerdaten ein und schon landet jedes beliebige Produkt aus dem eigenen Archiv auf der Festplatte. Zumindest solange eine Internetverbindung besteht, die in der Lage ist, mehrere Gigabyte an Daten schnell aus dem Internet zu ziehen. Was aber, wenn der Spieler nur rasch sein Lieblingsprogramm auf seinem Urlaubs-Laptop installieren möchte, das über keinen Internetanschluss verfügt? Und was tun Kunden in ländlichen Gebieten Deutschlands, wo fixe DSL-Verbindungen Mangelware sind?

Dazu kommt der Preis, der bei den großen Spieleproduktionen ein Kuriosum darstellt: Zwar sparen die Publisher wie weiter vorne erwähnt beim Vertrieb über Download-Portale Verpackungskosten. Dennoch unterscheiden sich die Preise bei Neuerscheinungen kaum von denen im Einzelhandel; oft ist der rein virtuelle Erwerb eines Produktes über Steam & Co. sogar teurer als der Gang zum Elektrofachmarkt oder die Order bei einem Online-Versandhandel. Wer geduldig ist, wird jedoch belohnt: Nahezu jede Download-Plattform versucht, den Verkauf mit Sonderangeboten und Promoaktionen anzukurbeln. Steam etwa wirft Spielern bei Schlussverkäufen im Sommer und vor Weihnachten regelmäßig dutzende Spiele zu stark reduzierten Preisen hinterher. Die Abstände zwischen Neuveröffentlichungen zum Höchstpreis und solchen Budgetaktionen dürften in Zukunft noch geringer werden, wenn sich der Konkurrenzkampf um die digitalen Vertriebswege zuspitzt.

DER SCHLEICHENDE WANDEL

Dass die Download-Branche weiter wachsen wird, davon ist Stefan Marcinek vom deutschen Publisher Ka-

UMFRAGE: WIE UND WO KAUFEN SIE?

Auf pcgames.de fragten wir: Boxed oder Download?

Wie kaufen Sie Ihre Spiele normalerweise?

Antwort	Anteil
Boxed (In einer Verpackung, mit Datenträger)	79,5%
Digital (über Download)	20,5%

Wenn Sie Spiele mit Datenträger kaufen, dann wo in erster Linie?

Antwort	Anteil
Internet (Amazon, Ebay, etc.)	62,5%
Große Elektromärkte (Media Markt, Saturn, etc.)	28,6%
Fachhandel (Gamestop, Games Garden, etc.)	5,9%
Gebraucht (Ebay, Flohmarkt, etc.)	2%
Sonstiges	1,1%

Wenn Sie Download-Spiele kaufen, dann wo in erster Linie?

Antwort	Anteil
Steam	79,3%
Sonstiges	10%
Andere Download-Anbieter (Gamesload, Direct2Drive, etc.)	5,7%
Gamekey-Anbieter (Gamekeystore.net, Ebay, etc.)	4,1%
Flatrate-Anbieter (Gamer Unlimited, Metaboli, etc.)	0,9%

Was ist der wichtigste Grund, ein Spiel mit Datenträger zu kaufen?

Antwort	Anteil
Packung für Archiv	52,1%
Extras einer Special Edition wie Karten und Figuren	20,7%
Sonstiges	17,9%
Gedrucktes Handbuch	9,2%

BLICK ÜBER DEN TELLERRAND

Bequem Spiele über eine zentrale Anlaufstelle online downloaden: Bei Smartphones und Konsolen ist dies bereits gang und gäbe. Hier ein Überblick über die wichtigsten Downloadportale:



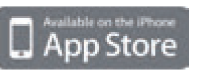
Playstation Network (PSN)
Das Netzwerk der Playstation 3 war zuletzt durch einen der größten Datenskandale aller Zeiten im Gespräch. Hacker stahlen die Kreditkartennummern von über 70 Millionen Usern. Das PSN war wochenlang nicht zu erreichen. Zum Ausgleich gibt es für alle potenziell Geschädigten ein kostenloses Spielepaket sowie einen Freimonat für den 2010 gestarteten Premium-Dienst Playstation Plus. Als Mehrwert zum an für sich kostenfreien PSN bietet dieser beispielsweise exklusive Demos, Inhalte und Sonderangebote. Wer Vollpreistitel im PSN erwerben will, muss sich gedulden: Sony erlaubt deren Bereitstellung erst, wenn das Spiel mindestens 400.000 Mal „real" verkauft wurde.



Xbox Live
Xbox-360-Spieler haben vor allem einen großen Vorteil: Nahezu jedes für die Microsoft-Konsole erhältliche Spiel ist mit einer Demo auf der hauseigenen Spieleplattform vertreten. Zum Teil exklusive sowie hochklassige Arcade- und Indie-Titel ergänzen das Angebot. Wie im PSN wird der Verkauf von Vollpreistiteln reguliert. Erst nach einem halben Jahr finden sie ihren Weg auf Xbox Live. Wer zudem auf alle Inhalte und Dienste zugreifen will, muss rund 60 Euro im Jahr für die Gold-Mitgliedschaft zahlen. Der kostenlose Silber-Status berechtigt beispielsweise nicht zum gemeinsamen Online-Spiel.



Android Market
Googles Handy-Betriebssystem Android gewinnt immer mehr an Bedeutung. Die vergleichsweise geringe Regulierung des App-Marktes garantiert einen steten Strom an Spielen. Qualitativ stehen diese der Apple-Konkurrenz meist noch nach. Da Android in verschiedenen Revisionen und auf zum Teil höchst unterschiedlicher Hardware auf dem Markt ist, gibt es keinen Standard, an dem sich Programmierer orientieren können. Folglich sind Kompatibilität und Performance nicht garantiert. Eine Besonderheit, die der Markt daher anbietet: Jede App lässt sich nach dem Kauf zunächst für 15 Minuten testen. Bei Nichtgefallen bekommt man unkompliziert sein Geld zurück.



App Store
Pflanzen gegen Zombies, World of Goo, Infinity Blade. Wer auf seinem Smartphone oder Tablet diese Top-Titel spielen will, braucht zwingend ein Apple-Produkt. Positiv im Vergleich zum Android Market: Viele Publisher bieten kostenlose Test-Versionen an. Zudem ist die Kompatibilität der Titel klar ausgezeichnet. Dutzende Games sind sowohl auf dem iPhone als auch dem iPad lauffähig. Wer sich zum Kauf entschließt, erwirbt damit die Lizenz für bis zu fünf Endgeräte.

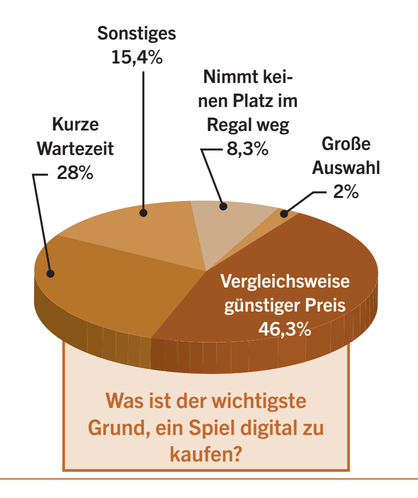
lypso Media überzeugt: „Der Schritt wird immer mehr in Richtung digital gehen." Kein Wunder, beschränkt sich diese Entwicklung doch nicht nur auf den PC; Handys, Konsolen, selbst der Filmverleih über Online-Dienste wie Netflix sind längst auf den Download-Handel ausgelegt (siehe Kasten oben).

Eine Entwicklung, die manchen Spieler stören dürfte, wie auch eine Umfrage auf pcgames.de belegt (siehe Kasten unten). Denn immer noch möchten viele Käufer eine Verpackung in der Hand halten, anstatt ihre Spielesammlung lediglich am Rechner zu verwalten. Die Publisher haben das erkannt; in den letzten Jahren erschien kaum ein AAA-Spiel ohne aufwendige Special Edition. Die Unternehmen fahren also eine zweigleisige Strategie: Zum einen bauen Sie Ihr Online-Portfolio aus, indem Sie die Registrierung bei Steam oder Games for Windows Live auch bei im Handel gekauften Spielen zur Pflicht machen. Zum anderen bieten Sie jenen Zockern mit einer Vorliebe für Verpackungen Spezialversionen mit Extras wie Karten und Sammlergegenständen.

In diesen Collector's Editions sind dann aber auch meist exklusive Download-Pakete (DLCs) enthalten, für deren Nutzung der Spieler online gehen muss – eine Methode, um ihn langsam daran zu gewöhnen, künftig auch digital einzukaufen? Auf derartige Pläne deutet jedenfalls auch der Umstand hin, dass die Publisher immer öfter auf restriktive Kopierschutzmechanismen zurückgreifen: Wenn ein Spiel nicht wie erwähnt von Haus aus eine Steam-Registrierung unterstützt, dann erfinden die Unternehmen eigene Onlinedienste; letztes Jahr etwa Ubisoft mit einem Kopierschutz, der eine ständige Internetverbindung voraussetzt. Solche Mechanismen dienen vorrangig dazu, Raubkopien am PC einzudämmen. Doch sie haben einen angenehmen Nebeneffekt für die Publisher, der die digitale Distribution aus ihrer Sicht noch attraktiver macht: Mit an ein Benutzerkonto gebundenen Download-Spielen blockieren die Firmen den Gebrauchtmarkt. Der Handel mit gebrauchten Spielen ist den Herstellern schon länger ein Dorn im Auge, verdienen daran doch allein die Händler wie zum Beispiel Gamestop, Ebay oder der Amazon.de Marketplace. Ist ein Spiel jedoch erst einmal bei einem Online-Konto registriert, sind Account und Programm untrennbar verbunden. Kunden haben also keine Möglichkeit, ein Spiel aus ihrem Archiv bei Nichtgefallen an Dritte zu verkaufen; die Nutzungsbestimmungen etwa von Steam verbieten einen solchen Account-Handel explizit.

WAS BRINGT DIE ZUKUNFT?

Der Verkauf von Spielen per Download gewinnt immer mehr an Bedeutung, über alle Plattformen hinweg. Befeuert wird dieser Prozess von einer neuen Mentalität gegenüber der Herausgabe von Kontodaten im Internet und der wachsenden Bereitschaft der Kunden, für rein digitale Produkte zu bezahlen. Ein Ende des klassischen Datenträgers und des verpackten Spiels ist vorerst dennoch nicht abzusehen, da viele Käufer weiterhin Vorbehalte gegen die neue Distributionsform hegen. Nicht zuletzt ist bei diesem Thema auch die Politik gefordert; die Keystores etwa existieren in einer juristischen Grauzone, es mangelt an Gesetzen, die Besitz und Weiterverkauf virtueller Spiele sowie Accounts regeln. Derweil steckt der Handel über Download-Portale noch in den Kinderschuhen. Doch der Abstand zum Umsatzvolumen des Retail-Geschäfts schmilzt. ❑



Was ist der wichtigste Grund, ein Spiel digital zu kaufen?

Was hält Sie davon ab, mehr Spiele bei Download-Anbietern zu kaufen? (Mehrere Antworten möglich)

Antwort	Anteil
Das Fehlen einer Verpackung/eines Datenträgers/eines gedruckten Handbuchs	64,1%
Der Preis im Vergleich zur Datenträger-Version	44%
Die Angst davor, dass die Server des Anbieters in Zukunft abgeschaltet werden könnten	36,7%
Der Zwang, mit Kreditkarte oder Bezahlsystemen wie Paypal zu bezahlen	33,6%
Meine langsame Internetverbindung	18%
Ich kaufe den Großteil meiner Spiele als Downloads	16%
Sonstiges	7,9%

DAS SAGEN DIE LESER:

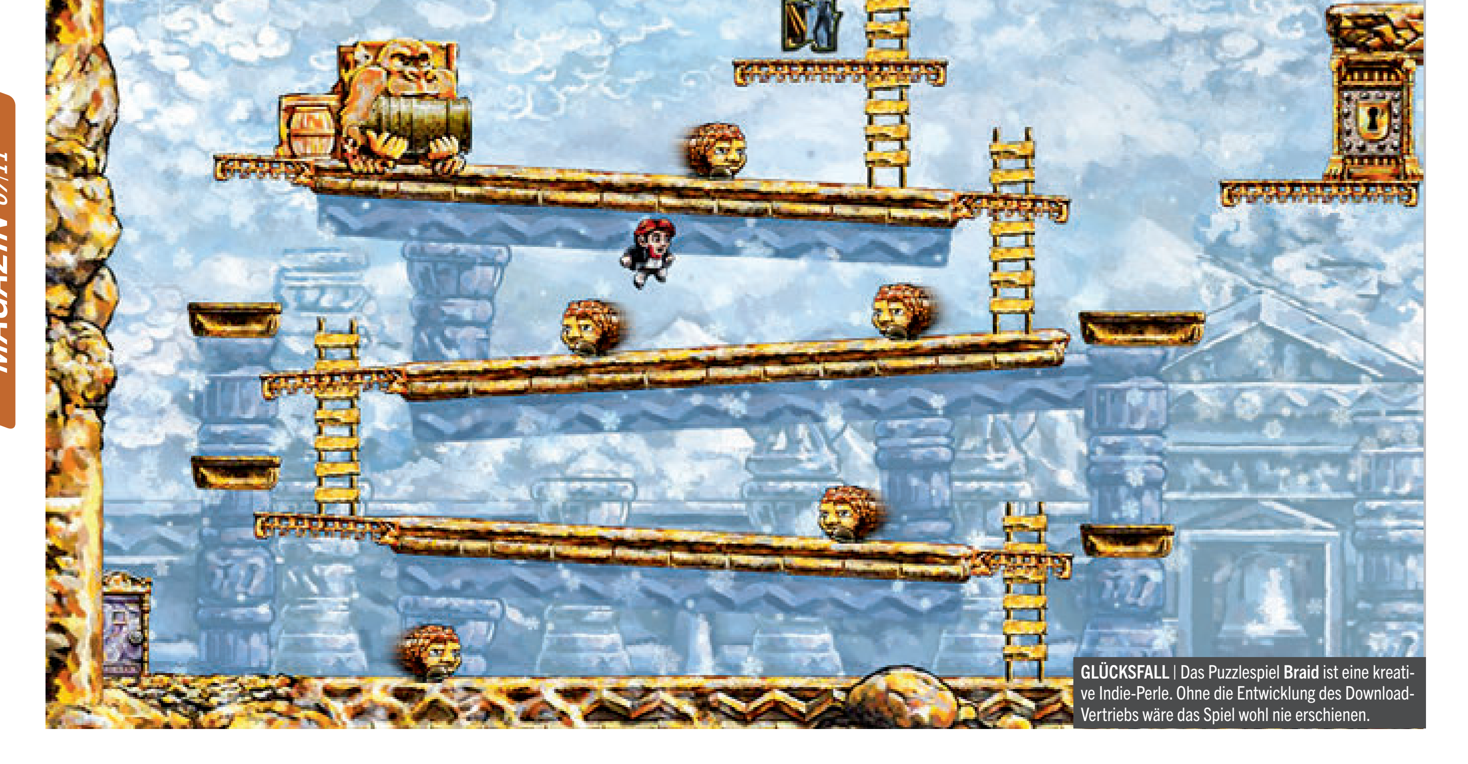
Boxed oder Download? Ein Auszug der Kommentare zum Thema auf pcgames.de.

Lightbringer667: „Die Vollpreisspiele, die ich mir hole, kaufe ich in der Regel boxed. Alles andere als Download, da dort der Preis meist unschlagbar günstig ist."

Shadow_Man: „Für mich kommt ein Spiel nur mit Verpackung plus Datenträger infrage. Spiele, bei denen es das nicht gibt, werden nicht gekauft und komplett ignoriert."

Mendos: „Wenn Valve pleite geht, dann sind die Steam-Spiele weg, unwiderruflich. Wenn Amazon pleite geht, stehen die alle noch in meinem Regal."

TrinityBlade: „Die Deals bei Steam sind eine super Sache. Letztes Jahr zu Weihnachten habe ich an die 40 Spiele bei Steam gekauft."



GLÜCKSFALL | Das Puzzlespiel **Braid** ist eine kreative Indie-Perle. Ohne die Entwicklung des Download-Vertriebs wäre das Spiel wohl nie erschienen.

STREITFRAGE DES MONATS

Verdrängen per Download verkaufte Spiele das Geschäft mit Datenträgern?



Ja

Peter Bathge
Volontär

„Tolle Indie-Spiele kann es nur als Download geben!"

Torchlight, **Trine**, **World of Goo**, **Braid**, die **Monkey Island**-Remakes, **Angry Birds** – das ist nur eine Auswahl der Spiele, die ich mir in den letzten paar Jahren online gekauft habe und an deren Verpackung ich bei einer Retail-Veröffentlichung wohl im Geschäft vorbeigelaufen wäre; zu Unrecht! Der Siegeszug der Download-Plattformen als Anbieter für PC-Spiele ist ein Segen für die Branche: Steam & Co. bieten kleinen Entwicklern eine Bühne mit Millionenpublikum, um kreative Ideen vorzustellen und ungewöhnliche Konzepte zu verwirklichen. Und das Beste daran: Die Kunden nehmen den neuen Trend an und bezahlen geringe Beträge für ideenreiche Spiele, deren Erfolg später die alteingesessenen Studios befruchtet. Nur durch die Verbreitung dieser unabhängigen Produktionen per Download bleibt die Branche frisch und verrennt sich nicht in der ewigen Fortsetzungsschleife, die Publishern auf Jahre hinaus hohe Profite bei geringem Arbeitsaufwand verspricht. Selbst wer nur die großen AAA-Produktionen spielen mag, braucht sich Steam, Games for Windows Live und dem Rest nicht zu verschließen: Der Preisdruck im Online-Geschäft ist enorm, die zu zahlenden Beträge für Topspiele sinken nach Veröffentlichung immer schneller und wer auf Sonderangebote wartet, erwirbt mehr Spiele zum Tiefstpreis, als er jemals durchspielen kann. Die so ins Archiv wandernden Spiele liegen zudem nicht als sperrige Box in meiner Wohnung, wo Sie Platz wegnehmen und einstauben. Sammlerwert besitzen die meisten Verpackungen doch ohnehin nicht mehr; außer der DVD darf ich als Käufer höchstens noch auf ein erbärmliches Faltblatt hoffen, das sich in einem Anflug von Größenwahn Handbuch nennt. Da kann ich mir das Begleitheftchen auch als PDF-Datei zusammen mit dem Spiel herunterladen.



Nein

Dominik Schmitt
DVD-Redakteur

„Ich will vergilbte Anleitungen!"

Ich habe keine Zweifel: Der digitale Vertrieb wird seine Bedeutung in Zukunft deutlich ausbauen. Zu verlockend sind die Vorteile der virtuellen Distribution: teils unschlagbar günstige Preise, die gesamte Spielesammlung zentral und von nahezu überall in der Welt zugänglich und endlich genug Platz in der Wohnung, weil die Spielesammlung nicht mehr zig Regale füllt. Die Nachteile sind bei genauerer Betrachtung zudem gering: Wer glaubt schon ernsthaft, dass bereits in wenigen Jahren mangelnde Internetanbindung noch ein Problem darstellt? Oder dass Branchen-Größen wie Electronic Arts, Ubisoft oder Valve ihre Spiele-Server abschalten müssen und damit bereits bezahlte Inhalte nutzlos werden? Ich glaube es nicht. Im Gegenteil. Höchstwahrscheinlich werden Online-Plattformen schon sehr bald das größte Stück vom Verkaufs-Kuchen abbekommen. Die Frage lautet für mich eher: Will ich das? Downloads sind gegenstandslos, man kann sie nicht sehen, nicht greifen. Und für Jäger und Sammler wie mich gehört das haptische Erlebnis schließlich dazu. Ich möchte meine Sammlung stolz in meinem Regal betrachten können. Will sie anfassen können, sortieren, verleihen und vielleicht eines Tages vererben! Wenn ich bei meinen Eltern zu Besuch bin, stehen in meinem alten Zimmer immer noch die Original-Verpackungen von Klassikern wie **Strike Commander**, **Syndicate** oder **Sam & Max: Hit the Road**. Ab und an nehme ich sie heraus und blättere in den inzwischen vergilbten Anleitungen, betrachte die antiquierten Systemanforderungen und schwelge in Erinnerungen. Erinnerungen, die mir ein virtuelles Gut so niemals geben wird. Erinnerungen, auf die ich nicht verzichten will. Und viele andere Zocker sicher ebenfalls nicht. Daran habe ich nämlich auch keine Zweifel.



Das Cover mussten wir zensieren, weil es einen Protagonisten eines indizierten Actionspiels zeigte.

INHALT

Uralter Fehlerteufel

Manchmal passieren Fehler, die eigentlich unmöglich zu übersehen sind. Aber genau das macht es so urkomisch, wenn man nach zehn Jahren einen solchen Fauxpas entdeckt.

Da wir PC-Games-Redakteure entgegen der allgemeinen Annahme auch nur Menschen sind, schleichen sich auch bei uns einmal kleine Fehler ein. Während wir im Inhaltsverzeichnis der Ausgabe vom August 2001 **Outcast 2** ankündigten und dadurch die Vorfreude auf neue Abenteuer von Cutter Slade weckten, fand sich auf angegebener Seite 60 jedoch etwas ganz anderes: **Jedi Outcast**. Unserer heutigen Chefredakteurin, die schon bei der damaligen Ausgabe ihre Finger im Spiel hatte, war der Ausrutscher jedoch unbekannt. Sie hat keine Ahnung, wie sich der ulkige Fehler in die Ausgabe vom August 2001 einschleichen konnte. Nun wissen wir zwar nicht, wie es zu dieser Verwechslung kam, aber wir entschuldigen uns natürlich nachträglich dafür. Und keine Sorge, der mittlerweile in die Jahre gekommene Fehlerteufel wurde gefasst und zur Rechenschaft gezogen.

Vor 10 Jahren

August 2001

Von: Sven Lüdecke

Wir zeigen, was die Spieler vor 10 Jahren interessierte.

TEST DES MONATS

Diablo 2: Lord of Destruction

Für lange anhaltenden Spielspaß sorgte damals der heutige Hack&Slay-Klassiker **Diablo 2** samt Add-on **Lord of Destruction (LoD)**. Auch heute greifen noch unzählige Spieler nostalgisch zu den **Diablo 2**-Spiel-CDs und erfreuen sich ihrer hochgezüchteten Helden.

Im August 2001 testeten wir das Add-on **LoD**. Die Erweiterung sorgte für ein besseres Balancing und führte zwei neue Charaktere, den Druiden und die Assassine sowie einen weiteren Akt ein. Während die anspruchsvolle Assassine mit tödlichen Kampfkünsten gegen ihre Gegner vorgeht, wirft der einsteigerfreundliche Druide mit mächtigen Elementarzaubern um sich und kämpft in Tiergestalt gegen die Ausgeburten der Hölle. In dem neuen fünften Akt, der nahtlos an die Story der vorangegangenen Kapitel anknüpft, erreichte der Spieler die Barbarenfeste Harrogath. Nachdem der Held die Hauptquests gemeistert hatte, stand ihm letztendlich der Kampf gegen Baal bevor. Dieser Kampf erforderte viel Geschick, eine gut aufeinander eingespielte Koop-Gruppe und viel Geduld. Ohne diese Voraussetzungen bekam der Spieler die Nachricht über den Bildschirmtod schneller zu sehen, als er „Kuhlevel" sagen konnte. Denn gegen den schrecklichen Baal war Diablo, der Endboss des Hauptspiels, ein Klacks. Eine weitere Neuerung in **LoD** war die Möglichkeit, seine Ausrüstung durch das Kombinieren mit verschiedenen Runen und Juwelen zu noch mächtigeren Gegenständen zu verbinden. Auch die für damalige Verhältnisse schon unterirdisch schlechte Auflösung von 640 x 480 Pixeln wurde im Add-on erhöht. So füllte die isometrische Grafik dann 800 x 600 Bildpunkte aus. Das brachte nicht nur eine schickere Darstellung des Spiels, sondern erweiterte auch den Bildausschnitt zugunsten der Effektivität der Helden im Kampf.



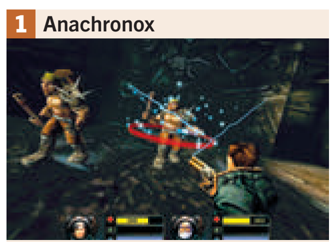
NUR DIE HARTEN KOMMEN INS HOCHLAND | Die Barbarenfeste Harrogath im eisigen Hochland hält als letzte Bastion den unheilvollen Monsterscharen Baals stand.

Diablo 2: Lord of Destruction ist selbst heute noch absolut spielenswert, besonders wenn man sich auf Blizzards bald erscheinendes **Diablo 3** einstimmen will. ❑

DIE TOP-TESTS

Von Monstern, Helden und anderen Kulturen

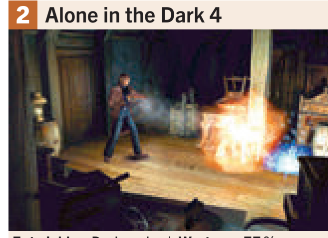
1 Anachronox



Entwickler: Ion Storm | **Wertung:** 79 %

Dieses abgedrehte Sci-Fi-Abenteuer von John Romero unterhielt den Spieler mit witzigen Wortgefechten der Charaktere im Spiel. Zudem forderte es durch seine abwechslungsreichen und spannenden Kämpfe.

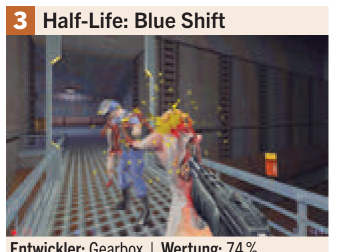
2 Alone in the Dark 4



Entwickler: Darkworks | **Wertung:** 77 %

Weniger gekonnt Angst einflößend als seine Vorgänger, hatte der vierte Teil der Gruselreihe dennoch ordentliche Schockmomente. Massenweise Monster und sonstige Ungetüme sowie fordernde Rätsel brachten hier richtig Laune.

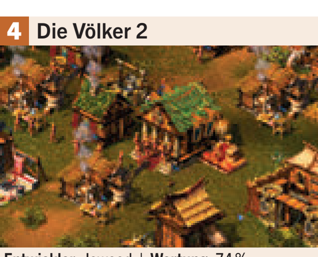
3 Half-Life: Blue Shift



Entwickler: Gearbox | **Wertung:** 74 %

Parallel zur Story aus **Half-Life** erlebten die Spieler in diesem Ego-Shooter die Geschichte um Black Mesa aus Sicht des Wachmanns Barney Calhoun. Ein guter Mix aus Action, Rätseln und schicken Ballereien sorgte für astreinen Spielspaß.

4 Die Völker 2



Entwickler: Jowood | **Wertung:** 74 %

In diesem wuseligen Aufbauspiel beobachtete der Spieler seine Untertanen beim Bau eines kleinen Dörfchens. Die für damalige Verhältnisse zauberhafte Grafik und Detailverliebtheit machten das Ganze zu einem putzigen Erlebnis.



VORSCHAU

Altehrwürdiger Rollenspielspaß

Im August 2001 zeigten wir in einem Vorschauartikel das damals für Oktober angekündigte **Pool of Radiance 2**. Dieses Spiel versprach, das damalige Meisterwerk **Baldur's Gate 2** zu toppen. Der Titel überzeugte damals mit seiner stimmigen Spielwelt, dem ausgefeilten Gameplay sowie richtig coolen Zauberanimationen. Die über 100 Zauber waren so schick, dass man am liebsten pausenlos die gewirkten Blitze, Feuerkegel und Kältekugeln durch die stilvoll gezeichnete Umgebung fliegen sehen wollte. Neben dem zaubernden Magier konnte sich der Spieler bei der Charakterwahl noch für sieben andere Klassen, darunter auch Barbar, Paladin und Mönch, entscheiden. Mit der fertig ausgerüsteten Heldentruppe ging es dann in dunklen Dungeons in den Kampf gegen die verschiedensten Unholde der Finsternis. ❑



VORSICHT, HEISS | In **Pool of Radiance** wehrte sich der Spieler mit schicken Elementarzaubern gegen die Unholde. Da brutzelte der Feind …

RÜCKBLICK

Die Ahnen der Aufbauspiele



LEBET UND GEDEIHET | Schon im Wuselklassiker **Die Siedler 2** betrachtete der Spieler fröhlich seine Untertanen beim Bau eines beschaulichen Reichs.

Die Liste der Spiele aus dem Aufbaugenre ist lang. Zu den bekanntesten Größen gehören die **Anno**- und die **Siedler**-Reihe sowie die verschiedenen **Caesar**- und **Tropico**-Teile. Über die Vorgänger der heute außerordentlich beliebten Genrevertreter berichteten wir im August des Jahres 2001. Damals nannten wir fünf Kriterien, die unserer Meinung nach ein gutes Aufbauspiel ausmachten. Diese fünf Punkte waren spielerische Freiheit, niedrige Hardwarevoraussetzungen, optionale Kriegsführung, ein hoher Wuselfaktor und vor allem Bugfreiheit. An diesen Dingen erkennt man auch heute noch ein gutes Aufbauspiel. ❑



STADTENTWICKLUNG | Versorgte man in **Anno 1503** seine Bürger mit allem Nötigen, so wurde aus einer kleinen Siedlung bald eine große Stadt.

TOP-VORSCHAU

Wilde Wichtel

Abseits der oben genannten Klassiker warf im August 2001 ein weiteres Aufbau-Strategie-Spiel seine Schatten vorraus: **Wiggles** von den Entwicklern von SEK stand kurz vor der Fertigstellung. In diesem Spiel bestand Ihre Aufgabe darin, einen Zwergenclan zu befehligen, der auf der Suche nach dem ausgebüxten Höllenhund Fenris war, um eine Belohnung einzuheimsen. Während das Tutorial noch an der Erdoberfläche spielte, verschlug es Sie später immer tiefer in Stollen unter der Erde. Ähnlich wie bei einem Rollenspiel lösten Sie Quests und gewannen dadurch Erfahrungspunkte, die Sie in die Verbesserung Ihrer Wichtel steckten. In insgesamt vier völlig verschiedenen Welten mussten Sie Schätze und Rohstoffe sammeln. Bemerkenswert war vor allem, mit wie viel Liebe zum Detail die Zwergenwelt umgesetzt wurde. So vergnügten sich die Winzlinge nach der Arbeit in Diskotheken, auf Bowlingbahnen oder in Wirtshäusern. Auch der schräge Humor war eine Stärke des Spiels. Wollten Sie einen Zwerg während seiner Freizeit zum Arbeiten zwingen, mussten Sie sich auf wüste Beschimpfungen gefasst machen. Auch im Kampf gegen rivalisierende Zwergenclans, fiese Trolle oder Drachen kannten die Wichtel keine guten Manieren und fluteten feindliche Abschnitte schon mal kompromisslos. Unsere Chefredakteurin Petra Maueröder schrieb treffend: „Gegen die **Wiggles** wirken die Siedler wie Turnbeutelvergesser." Auch heute macht das Spiel vor allem dank seines schrägen Humors noch sehr großen Spaß. ❑



VERRÜCKTER HAUFEN | Trotz ihres knuffigen Aussehens hatten es die Wiggles faustdick hinter den Ohren. Nach der Arbeit gingen sie auf Kneipentour und betranken sich. Dabei wollten sie auf gar keinen Fall gestört werden.

MEISTERWERKE

Grand Theft Auto 3

Von: Dirk Tobias Weituschat/Stefan Weiß

Hier stand Gangstern die Welt offen!

Es gibt kaum Spieleserien, die einen ähnlichen kommerziellen Erfolg vorweisen können wie **Grand Theft Auto** aus dem Hause Rockstar. Allein von **GTA 4**, dem jüngsten Teil der Serie, wurden plattformübergreifend 20 Millionen Einheiten verkauft. Einer der wichtigsten Gründe für diesen enormen Erfolg ist die große spielerische Freiheit, die es dem Spieler erlaubt, zwischen den Missionen eine riesige Stadt zu erkunden. Wegweisend war hierbei das im Jahr 2002 erschienene **GTA 3**, das den Sprung der Serie von 2D zu 3D vollzog und mit Liberty City eine Stadt bot, die vor Leben pulsierte.

Dichter Verkehr, leuchtende Reklametafeln, Tag-Nacht-Wechsel und viele weitere Details sorgten für eine grandiose Atmosphäre, die zu diesem Zeitpunkt kaum ein anderes Spiel aufwies. Schon zu Spielbeginn wurde Ihnen klargemacht, welche Regeln in Liberty City gelten: Nach einem Banküberfall wurde Ihre Spielfigur niedergeschossen, anschließend von der Polizei in Gewahrsam genommen. Glücklicherweise hatte die örtliche Mafia Interesse an Ihrer Freiheit und so stand Ihnen einen überfallenen Gefangenentransport später die gesamte Stadt offen. Und „offen" durfte man hier wörtlich nehmen: Es blieb Ihnen überlassen, ob Sie den Aufträgen diverser Gangsterbosse nachgingen, Nebenjobs wie Bürgerwehreinsätze übernahmen oder spektakuläre Stunts mit Ihrem Wagen versuchten. Und dann gab es ja auch noch 100 mysteriöse Pakete, die in der ganzen Stadt versteckt waren.

Die Hauptaufgabe des Spiels waren trotz aller Möglichkeiten die Missionen, die meist eine Kombination aus Fahr- und Schießeinlagen darstellten. Vor allem die Fahrsequenzen waren überaus fordernd und ließen den Puls des Spielers nach oben schnellen, etwa wenn Ihre Aufgabe darin bestand, einen mit Sprengstoff beladenen Müllwagen unter Zeitdruck in ein Depot der Triaden zu manövrieren. Das Vorgehen in den Missionen war oft frei, sodass es Ihnen zum Beispiel überlassen blieb, ob Sie Ihre Gegner mit dem Auto überfuhren oder mit Schusswaffen bekämpften.

Der ernsten Thematik zum Trotz bewies **GTA 3** auch Humor. So erhielten Sie von der Yakuza den Auftrag, einen V-Mann namens Tanner auszuschalten – eine klare Anspielung auf den gleichnamigen Undercover-Cop des Konkurrenztitels **Driver**. Dank seiner Vielfalt, der spielerischen Freiheit und des guten Soundtracks heimste **GTA 3** eine **PCG**-Wertung von 89 % ein. ❑

EINKAUFSTIPP!

Falls Sie Lust bekommen haben, in die **GTA**-Serie einzusteigen oder Ihre Sammlung zu vervollständigen, haben wir einige Tipps für Sie. Die Klassiker **GTA** und **GTA 2** stehen auf www.rockstargames.com zum kostenfreien Download zur Verfügung. **GTA 3**, **Vice City** und **San Andreas** sind separat für unter 10 Euro erhältlich, außerdem haben Sie die Möglichkeit, für 13 Euro **GTA: The Trilogy** zu erwerben, das die drei zuvor genannten Titel enthält. **GTA 4** kostet momentan etwa 20 Euro.

AUF DVD
• Video zum Spiel

HER DAMIT! | Ein Knopfdruck reichte in **Liberty City** aus, um einen Bürger aus seinem Wagen zu ziehen und diesen für unbestimmte Zeit „auszuleihen".



RASEREI | In einigen Nebenmissionen traten Sie zu harten Straßenrennen an. Angesichts der aggressiven Gegner mussten Sie vor allem darauf achten, dass Ihr Wagen nicht zerstört wurde.

DER BIG APPLE ZUM ANFASSEN!

GTA 3 spielte in der fiktiven Stadt Liberty City. Der Aufbau der etwa sieben Quadratkilometer großen Metropole ist an New York City angelehnt.

Die Stadt teilte sich in insgesamt drei Inseln auf, die Sie mit zunehmendem Spielfortschritt nach und nach freischalteten. Fast überall gab es Interaktionsmöglichkeiten. Hier sehen Sie vier der wichtigsten Einrichtungen der Stadt.



1 BOMBENSTIMMUNG | In der Garage von 8 Ball erhielten Sie Autobomben.

2 ARSENAL | In den Ammu-Nation-Filialen rüsteten Sie sich mit Schusswaffen aus.

3 FARBIG | Eine Umlackierung bei Pay `n´ Spray senkte Ihren Fahndungslevel.

4 EINSATZ | Den Feuerwehrwagen brauchten Sie für eine Nebenaufgabe.

STEFAN ERINNERT SICH:



Zur **GTA**-Reihe bin ich erst mit **San Andreas** gekommen, dafür installierte ich mir gleich danach **GTA 3** und **GTA: Vice City** auf einmal. Allein **GTA 3** nahm mich schon wochenlang in Beschlag. Die Freiheit, in Liberty City und generell in der **GTA**-Reihe tun und lassen zu können, was man will, faszinierte mich. Dazu verschönerten etliche Mods das betagte Spiel. Es gab auch frustrierende Momente, vor allem bei den teils bockschweren Missionen, in denen ich mit der PC-Steuerung zu kämpfen hatte. Dafür entschädigte aber die spannende Gangsterstory und es war einfach motivierend, den Fortschritt der Spielfigur zu beobachten. Die Soundkulisse und der geniale Radio-Modus, in dem man eigene Musikdateien einbinden konnte, sorgten für eine tolle Atmosphäre.

ERFOLG IN SERIE: DIE GTA-REIHE

GTA



GTA markierte 1997 den Start der Reihe. In simpler 2D-Optik steuerten Sie Ihren Charakter durch insgesamt sechs Kapitel, die in drei Städten spielten. Innerhalb eines Kapitels gab es keine Speicherfunktion. Der Titel legte mit der Kombination aus Fahr- und Schießaufgaben den Grundstein zu der späteren Erfolgsserie.

Erscheinungsjahr: 1997 Wertung: **--%**



GTA 2



Der zweite Teil lieferte einige Neuerungen. Erstmals konnten Sie beliebig zwischen den Aufträgen speichern, außerdem war es nötig, sich den Respekt örtlicher Gangs zu erwerben, um an deren Aufträge zu gelangen. Umgekehrt mussten Sie auch mit Angriffen rechnen, wenn Sie den Respekt einer Gang verspielten.

Erscheinungsjahr: 1999 Wertung: **86%**



GTA: Vice City



Der Nachfolger des von uns vorgestellten Meisterwerks übertrug das bekannte **GTA**-Setting in die 80er-Jahre. Die wichtigste Neuerung war die Möglichkeit, Immobilien zu erwerben, um weitere Nebenaufgaben freizuschalten. Außerdem standen Ihnen nun auch Motorräder, Flugzeuge und Hubschrauber zur Verfügung.

Erscheinungsjahr: 2003 Wertung: **91%**



GTA: San Andreas



San Andreas hatte von allem mehr zu bieten als die Vorgänger: Es gab mehr Aufträge, mehr Fahrzeuge (Monstertrucks, Mähdrescher) und drei riesige Städte. Durch Tattoos und verschiedene Kleidung erhielt Ihr Charakter eine individuelle Note, außerdem durften Sie Frauen daten und mussten auf die Fitness Ihrer Figur achten.

Erscheinungsjahr: 2005 Wertung: **93%**



GTA 4



GTA 4 ist der neueste Vertreter der Serie. Im Vergleich zu **San Andreas** wurde die Größe der Spielwelt reduziert, bot aber mehr Details. Eine Neuerung waren die Freizeitaktivitäten. So mussten Sie mit einigen NPCs Billard spielen oder essen gehen, um neue Aufträge oder spezielle Boni wie einen exklusiven Sportwagen zu erhalten.

Erscheinungsjahr: 2009 Wertung: **92%**



 Diese Datei müssen Sie herunterladen.  Diese Datei befindet sich auf der 16/18-DVD.  Diese Datei befindet sich nur auf der Extended-DVD.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Erweiterungen aus dieser Community vor.

COMPANY OF HEROES

Eastern Front

Einzel- und Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Von: Marc Brehme

Passend zu unserer fantastischen Vollversion präsentieren wir die besten Mods für Company of Heroes.

Company of Heroes konzentrierte sich ausschließlich auf die Gefechte der westlichen Alliierten mit den Achsenmächten und ergänzte das Geschehen noch durch die Add-ons **Tales of Valor** und **Opposing Fronts**. Dieses Mal geht es in die andere Richtung – nämlich nach Osten.

Ein talentiertes Mod-Team mit einem festen Kern von etwa 20 Mitgliedern hat mit **Eastern Front** eine mehrsprachige Spielerweiterung geschaffen. Diese bringt nun auch die Sowjetunion ins Spiel und integriert sie als neue und vollständig spielbare Fraktion auf alliierter Seite im Mehrspieler-Modus. Zudem haben die Jungs eine Vielzahl neuer Karten mit historischen Schlachtfeldern in Deutschland, Osteuropa und der Sowjetunion gebastelt. Diese sind sowohl in Gefechten gegen den Computer als auch im Mehrspieler-Modus gegen menschliche Feldherren spielbar. Wer nun jedoch denkt, die Modder hätten einfach bestehende Einheiten aus dem Originalspiel oder den Add-ons genommen und mal eben nur frische Texturen darübergelegt, irrt sich gewaltig. Mehr als 30 einzigartige sowjetische Einheiten wurden von Grund auf neu entwickelt. Zudem bringt die Mod neue Unterfraktionen, etwa das „Royal Marine Corps“, mit.

Im Gegensatz zu den bekannten Parteien spielt sich die Sowjetunion völlig anders, denn mit ihr überrollen Sie die feindlichen Stellungen eher mit Masse als mit Klasse und nutzen gezielte Partisanenschläge, um den Nachschub des Feindes zu stören. Und sollte es doch mal nötig sein, größere Kaliber aufzufahren, spielen Sie dem Feind eine hübsche Melodie auf der Stalinorgel. **Eastern Front** liefert Ihnen detailgetreue Nachbildungen der Fahrzeuge sowie mit „Neue Operationen“ auch frische Spielmodi für den Einzel- und Mehrspieler-Modus. Auch der Sound ist gut gelungen und sorgt für stimmungsvolle Spielpartien. Sämtliche sowjetische Einheiten sind neu vertont und kommentieren Befehle in ihrer Landessprache, was die ohnehin gelungene Atmosphäre noch um einiges steigert.

Die neuen Karten sind sehr abwechslungsreich und strotzen vor Details. **Eastern Front** kann sich mit seinem nahezu perfekten Balancing und der guten Grafik wirklich sehen lassen. Für die Zukunft sind mit dem Ostheer eine neue Fraktion aufseiten der Achsenmächte sowie neue Kampagnen geplant. ❑

Info: www.easternfront.org



MUSIKALISCH | Mit der sogenannten Stalinorgel steht den sowjetischen Truppen eine Artillerie-Einheit mit großer Reichweite zur Verfügung, die Raketensalven abfeuert und ein immenses Zerstörungspotenzial bietet.



SCHUTZWALL | Diese russische Artilleriestellung wird von einem KV-2 bewacht. Dieses schwere Sturmgeschütz ist eine der Einheiten, die Sie durch gewonnene Erfahrungspunkte freischalten können.

COMPANY OF HEROES

Europe in Ruins



Eine der wohl beliebtesten Mehrspieler-Mods für **Company of Heroes** ist **Europe in Ruins.** Die Fan-Erweiterung verbindet das schnelle und intensive Spielerlebnis von **Company of Heroes** mit neuen Inhalten.

Die Entwickler packten satte 34 neue Mehrspieler-Schlachtfelder in ihre Modifikation, die Sie als Spieler Ihre eigenen Bataillone erstellen und kommandieren lässt. Diese können Sie mit allen Einheiten und Upgrades ausstatten, die Sie verwenden möchten. Das ebnet den Weg für völlig neue Strategien in den actionreichen Gefechten.

Nicht nur, dass Sie Ihr eigenes Bataillon zusammenstellen dürfen, Ihre Truppen kassieren während des Kampfs auch Erfahrungspunkte und übernehmen diese nach dem Ende des Gefechts in das nächste Scharmützel. So können Sie zusehen, wie sich Ihre Einheiten vom Grünschnabel bis hin zum Kriegsveteran weiterentwickeln. Nicht nur einzelne Einheiten, sondern ganze Bataillone steigern durch das Freischalten von Doktrinen (nun auch durch Standardeinheiten) und anderen Vorteilen ihre Effektivität. Die Auswahl dieser taktisch wichtigen Boni ist riesengroß; die Entwickler versprechen nahezu „unendliche Kombinationsmöglichkeiten“.

Als neue Parteien werden das Britische Commonwealth und die Panzerelite sowie der neue Spielmodus Reinforcements ins Spiel integriert. Das heißt, Sie können in **Company of Heroes** nun alle vier Parteien (Briten, Amerikaner, Panzerelite, Wehrmacht) spielen.

In **Europe in Ruins** besteht die Möglichkeit, sowohl den Alliierten als auch den Achsenmächten einen Angriffsbefehl zu geben. Der neue Launcher hält die Fan-Erweiterung durch die automatische Suche nach Updates im Internet beim Startvorgang stets aktuell. *(mb)* ❑

Info: www.europeinruins.com

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: Variabel



VIER GEWINNT | Briten und Panzerelite wurden integriert. Es stehen nun alle vier Parteien zur Wahl.



FLIEGER | Eine spannende Neuerung der Mod: Gleiter können nun Fallschirmjäger absetzen.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Blitzkrieg

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Die Fan-Erweiterung Blitzkrieg gehört zu den bei Fans von **Company of Heroes** beliebtesten Modifikationen. Dies liegt nicht daran, dass alle Einheiten frisch texturiert wurden, sondern vor allem auch am realistischen Schadensmodell. Mit **Blitzkrieg** sind die Zeiten vorbei, in denen ein Tiger-Panzer mehr als fünfmal auf einen Sherman schießen musste, um ihn zu zerlegen, oder Soldaten ungestraft durch schweres MG-Feuer laufen konnten. Das realistischere Verhalten der Einheiten gilt auch für die neue Geschwindigkeit der Panzer und Autos, die sich nun akribisch an die Vorbilder halten. Außerdem können Sie nun detailliertere Informationen zu allen Kriegsgeräten nachlesen.

Auch Einheitenvielfalt schreiben die Modder groß. Alle Einheiten haben spezielle Fähigkeiten, um sich von gleichwertigen zu unterscheiden. Die Mod macht auch Gebrauch von dem mit **Tales of Valor** eingeführten Reward System. Dies dient dazu, seine Armee an seine Bedürfnisse anzupassen, ohne die Baumenüs zu überstrapazieren. Mit **Blitzkrieg** dirigieren Sie mehr als 50 Infanterieeinheiten, über 40 Fahrzeuge, etwa 20 Artillerieeinheiten und fast 60 verschiedene Panzer über das Schlachtfeld. Zudem wurden die Kommandantenbäume von je 6 auf je 16 Upgrades erweitert.

Der Fokus der Mod liegt ganz klar auf Teamplay. Damit sich das neue Gameplay durch die Einheitenvielfalt voll zur Geltung kommt, sollten Sie **Blitzkrieg** mindestens zu viert spielen. Dies alles und die neuen Zoomfähigkeiten der Kamera sowie zusätzliche Karten und Fähigkeiten für Ihre Commander machen **Blitzkrieg** zur ultimativen Mod für **Company of Heroes: Opposing Fronts**.

Spätestens im Juli soll Version 3.5 erscheinen, die viele Neuerungen, etwa zahlreiche überarbeitete Waffen und auch neue Einheiten (z. B. M8A1 Scott) mit sich bringt. *(mb)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/blitzkrieg



HEUTE EIN KÖNIG | Das Upgrade der schweren Panzerfabrik schaltet die Königstiger-Panzer frei.



ZUKUNFTSMUSIK | Das CW 75mm „Autocar“ ist eine neue Einheit in der kommenden Version 3.5.

VERWITTERT | Wenn Sie **Battle Ravaged Geralt** installieren, spielen Sie mit einem Geralt, dem Sie die bisherigen Kämpfe wirklich ansehen: Er trägt weißes Haar und hat prägnante Narben sowie Augenringe.

DESIGNERWARE | **Kayran Carapace Armour Texture Edit** ändert das Aussehen des Kimonos, den Sie in Ihrem Kampf gegen den ersten Bossgegner, den Kayran, erbeuten.

MIT MOD / ORIGINAL

MIT MOD / ORIGINAL

SCHNEIDIG | Keltische Blutrunen leuchten eigentlich nicht und sollten rot statt blau sein. **Celtic Sword Blood Runes** von Modder Gann1981 löst das Problem.

THE WITCHER 2

Die ersten Modifikationen



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: variabel
Schwierigkeitsgrad: variabel

Von: Marc Brehme

Geralts neue Abenteuer stehen gerade erst im Händlerregal, da haut die Community schon erste Mods raus.

Obwohl **The Witcher 2** zum grafisch Schönsten zählt, was das Rollenspielgenre derzeit zu bieten hat, arbeiten die Modder natürlich auch an diesem Teil des Spiels. So verändert etwa die Mod **Kayran Carapace Armour Texture Edit** das Aussehen des Kimonos, den Sie erhalten, wenn Sie den ersten Bossgegner, den Kayran, erledigt haben. Die Farbe der Kapuze wurde von Dunkelrot zu Hellgrau geändert, der Modder fügte eine aufwendige Naht ein und änderte weitere Kleinigkeiten an der Textur.

Die Modder Wednesday17 und eRe4s3r waren offenbar nicht zufrieden damit, dass Geralt nun grauhaarig durch die Spielwelt dackelt. Deshalb stellen sie kleine Mods bereit, die die Haare des Hexers wieder weiß (**Return of the White Wolf**) oder schwarz (**The black haired wolf**) einfärben. **Classic Dice Set** von Red Avatar ändert das Aussehen des Würfelspiels zur Version aus **The Witcher 1** zurück. Gann1981 hat mit **Celtic Sword Blood Runes** eine Fan-Erweiterung am Start, die die im Original neonblau leuchtenden Schwertrunen (Erde, Feuer, Moon etc.) durch andere Texturen ersetzt. Zur Wahl stehen keltische Blutrunen (rot) mit oder ohne einen leichten Schimmer.

Wie eine Rollstuhlrampe für Oma, so helfen einige Mods der Community über Hänger in Quests hinweg. Durch **Melitele's Heart Fix by Dilla** verkauft Anezka schließlich doch noch Newboys Talisman. Diese Quest kann außerdem weitere Probleme bereiten. Wenn Sie den ausgestopften Trollkopf und die Trollzunge benötigen um weiterzukommen, können Sie sich mit dem **Troll Workaround** behelfen. Die Mod packt Ihnen die beiden Gegenstände einfach ins Inventar. Et voilà!

Ein anderer Schnitzer im Gamedesign: Wenn Sie die Pheromone von Queen Endrega in einem Trank verwurstet haben, bevor Sie sie in Akt 3 benötigen, haben Sie ein Problem. Denn die Suche nach dem besten Stahlschwert des Spiels können Sie jetzt knicken. Es sei denn, Sie beamen sie mit der Mod **Queen Endrega Pheromones** einfach in Bras' Laden, wo sie zum Verkauf bereitstehen.

Der **Savegame Manager** von Modder ael erlaubt das komfortable Verwalten und Löschen der relativ großen Speicherdateien. Das Blocken ohne Energieverlust ist im Spiel ebenfalls möglich – mit der Mini-Mod **Blocking without Vigor Drain** von eRe4s3r. Weitere brandneue Mods für **The Witcher 2** finden Sie unter witchernexus.com und im Forum unter gog.com. ❑

Info: www.witchernexus.com



präsentiert:

zowie

Strive for Perfection

Celeritas Keyboard

- Ultraschnelle, mechanische Pro-Gaming-Tastatur
- Anti-Ghosting (6-fach über USB / voll über PS2)
- Einstellbare Wiederholungszeit (4-stufig)
- Wählbare Logo-Beleuchtung in Rot oder Blau
- Sehr stabile Konstruktion mit Metallgestell
- Kompaktes Design

BRANDNEU: MiCO Gaming Mouse

- Entwickelt in Zusammenarbeit mit StarCraft II Profiteam **StarTale**
- eSport optimierte professionelle Gaming-Maus mit kompakt-symmetrischem Layout für Clawgrip oder kleine Hände
- Extrem verlässlicher optischer Sensor mit maximal 1.600 DPI
- Keine Treiberinstallation notwendig

SWIFT Hard Surface Mousepad

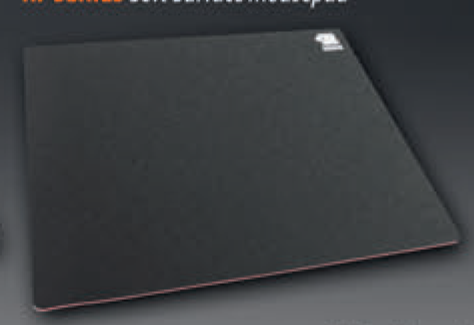


TF SERIES Soft Surface Mousepad



Jetzt auch als SPEED VERSION

RF SERIES Soft Surface Mousepad



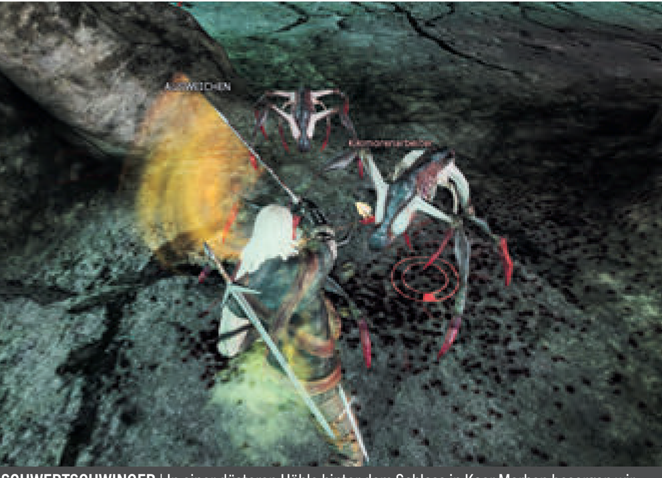
www.caseking.de/zowie



INSEKTENFORSCHER | Die fünf Riesentausendfüßler, die uns am Flussufer gleichzeitig angreifen, sind nicht ohne Weiteres zu besiegen. Sie sollten vorher unbedingt einen Trank einwerfen.



EINKAUFSLISTE | Shani will eine Medizin für die erkrankten Witcher brauen. In diesem Dialog erklärt sie Geralt, welche Zutaten er von noch zu erledigenden Monstern besorgen muss.



SCHWERTSCHWINGER | In einer düsteren Höhle hinter dem Schloss in Kaer Morhen besorgen wir wichtige Zutaten für Shanis Medizin: zwei Kikimore-Klauen und vier Ruby-Pilze.

THE WITCHER

Medical Problems 2

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: variabel
Schwierigkeitsgrad: variabel

Von: Marc Brehme

Auch im zweiten Teil der gelungenen Mod dreht sich alles um eine mysteriöse Krankheit.

Ein Jahr, nachdem Cory „Corylea" Kerens der Community ihr Fan-Abenteuer **Medical Problems** kredenzte, schiebt die Modderin nun den zweiten Teil hinterher. Während Sie im ersten Teil aufklärten, warum die Bewohner des Dörfchens Riverford einer geheimnisvollen Krankheit zum Opfer fielen, und das Heilmittel dafür besorgten, trifft es in **Medical Problems 2** Geralts Hexerkollegen.

Hat der Schreiber dieser Zeilen zu tief ins Glas geschaut oder was? Hexer sind doch immun gegen Krankheiten?! Grundsätzlich haben Sie recht, aber in diesem Fall dann eben doch nicht. Als Geralt und Shani die Nachricht erhalten, dass plötzliche körperliche Gebrechen Vesmir und Eskel ins Krankenbett gezwungen haben, eilen sie sofort nach Kaer Morhen. Dort stellt sich heraus, dass jemand die gestohlenen Witcher-Geheimnisse dazu benutzt hat, eine Mutation herbeizuführen, um die natürliche Immunität der Hexer gegen Krankheiten auszuschalten. Ihre Aufgabe als Spieler ist es nun, herauszufinden, wer so etwas tut, ihn aufzuspüren und dazu zu bringen, es wieder rückgängig zu machen.

Shani und Triss arbeiten Hand in Hand, um Ihnen und Ihren schwer erkrankten Weggefährten etwas mehr Zeit zu verschaffen. Es handelt sich nicht um eine Krankheit im eigentlichen Sinne, sondern eine durch Zauberei hervorgerufene Mutation der Witcher. Um sie umzukehren, müssen Sie für Shani Zutaten für eine Medizin besorgen. Dazu gehören etwa Teile von Riesentausendfüßlern, Kikimore-Klauen und Ruby-Pilze. Klar, dass das brandgefährlich ist und Geralt wieder gegen Monster en masse antreten muss.

Die Hauptquestgeberin der sieben neuen Aufträge ist diesmal nicht Shani, sondern Triss. Diese schenkt Ihnen auch einen Teleportationsspruch, mit dem Sie fast jederzeit in Sekundenschnelle direkt nach Kaer Morhen zurückkehren können. Geralt kommt in dieser Geschichte sehr viel herum, kämpft mit Halluzinationen und trifft alte Bekannte wie Dandelion und Zoltan wieder. Der einzige Kritikpunkt des sehr gelungenen Fan-Abenteuers ist die erneut fehlende Sprachausgabe. ❑

Info: http://corylea.com

Komplett-PC für Spieler





PC-Games-PC Editors Choice 3

Beim neuen PC-Games-PC setzen wir erneut nur auf hochwertige Retail- und nicht auf OEM-Komponenten. Bei der Komponentenauswahl wurde vor allem darauf geachtet, dass die Bauteile nicht laut sind. Trotzdem ist das Gerät dank dem Core i5-2500 aus Intels neuer CPU-Generation voll spieletauglich. Auch die Geforce GTX 560 Ti ist der perfekte Preis-Leistungs-Tipp für Spieler und darf in diesem PC nicht fehlen. Die verbauten 8 GiByte DDR3-RAM sind zwar etwas überdimensioniert, doch bei den aktuell günstigen Speicherpreisen sicherlich keine Fehlinvestition. Beim Mainboard setzen wir auf die Asus-Platine P8H67 R.3.0. Diese unterstützt USB 3.0 sowie SATA 3. Alle Komponenten werden in einer Spezial-Edition vom Antec Three Hundred verbaut, dessen Innenraum schwarz lackiert wurde.



Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) gebaut und verkauft. Sie können den Rechner wahlweise ohne Betriebssystem für 879 Euro oder mit Windows 7 Home Premium für 979 Euro erwerben. ❑

PC-GAMES-PC EDITORS CHOICE 3

Hersteller (Webseite)	Alternate (www.pcgames.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgames.de/go/pc-editors-choice3
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	Intel Core i5-2500
Grafikkarte	Geforce GTX 560 Ti/1.024 MiByte
Mainboard	Asus P8H67 R.3.0
Festplatte	Samsung F3 HD103SJ 1.000 GB
Speicher	8 GiByte DDR3-1333-RAM
Netzteil	Cougar SX460W PCGH-Edition
CPU-Kühler	Cooler Master Hyper TX3 + NB XE1
Gehäuse	Antec Three Hundred Black Edition
Optisches Laufwerk	LG GH-22NS
Gehäuselüfter/Sonstiges	2x Antec-Lüfter, HDD-Entkoppler
Praxistests	
Lautstärke 2D (1,0 m)	1,0 Sone/29 dB(A)
Lautstärke 3D (1,0 m)	1,5 Sone/32 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	58 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D Mark 11	Maximal 227 Watt
3D Mark 11	P4.001
3D Mark Vantage	P21.601
3D Mark 06	23.544 Punkte
Preis* ohne Betriebssystem	**€ 879,–**
Preis* mit Windows 7 64 Bit**	**€ 979,– (inkl. Home Premium)**

* Preiserfassung vom 07.04.2011, auf der angegebenen Webseite finden Sie stets den aktuellen Preis. ** Bei der Variante mit Betriebssystem sind neben Windows auch sämtliche Treiber installiert.

GEHÄUSE/BRENNER | Das Antec Three Hundred in einer Black Edition sowie ein DVD-Brenner kommen zum Einsatz.

CPU/KÜHLER | Wir verwenden einen Intel Core i5-2500 samt CPU-Kühler von Cooler Master. Den Lüfter haben wir dabei durch ein leiseres Modell ersetzt.

FESTPLATTE | Die verwendete Samsung-Festplatte ist schnell, leise und bietet 1.000 GByte Speicher.

DDR3-RAM | 8 GB DDR3-1333-Speicher werden im PC-Games-PC Editors Choice 3 verbaut.

GRAFIKKARTE | Bei diesem PC verbauen wir die Geforce GTX 560 Ti. Die Grafikkarte verfügt über 1.024 MiByte Speicher und unterstützt Direct X 11.

MAINBOARD | Das Asus-Board P8H67 R.3.0 verfügt über USB-3.0- und SATA-3-Anschlüsse und ist damit zukunftssicher.

NETZTEIL | Das verwendete Cougar-Netzteil bietet 460 Watt und kommt mit Kabelmanagement aus, damit keine unnötigen Kabel im Gehäuse liegen.



MAUS-DESIGN-WETTBEWERB
LOGITECH-WETTBEWERB: TOP 25 STEHEN FEST

Zusammen mit Logitech starteten unsere Kollegen von der PC Games Hardware im Forum (extreme.pc-gameshardware.de) einen Maus-Design-Wettbewerb, bei dem alle Teilnehmer die Oberfläche der Logitech-Maus G9X beliebig gestalten durften. Aus zahlreichen Entwürfen haben die Leser nun die Top 25 ausgewählt – deren Gestalter erhalten jeweils eine Maus und ein Headset von Logitech.

Die fünf Entwürfe, welche die meisten Stimmen erhalten haben, sehen Sie hier – sie stammen von unseren Lesern Jol, Barkal, Chrismettal, Grunert und, MAXimus1993 (von links nach rechts). Logitech sucht in den nächsten Wochen das Gewinner-Design aus, welches in einer limitierten Stückzahl von 100 Exemplaren produziert und verlost wird.

Info: www.pcgameshardware.de

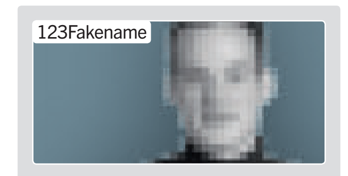


SOCKEL AM3+
NEUE BOARDS FÜR AMD-CPUS

Die neuen Prozessoren von AMD sollen zwar erst in ein bis zwei Monaten erhältlich sein (siehe Meldung unten), die passenden Mainboards mit Sockel AM3+ können Sie aber schon jetzt kaufen. Ältere Sockel-AM3-CPUs werden von den neuen Mainboards ebenfalls unterstützt.

Günstige AM3+-Boards mit dem 970-Chip bekommen Sie ab 80 Euro. Wer mehr Ausstattung will, sollte rund 120 Euro für eine Platine mit 990X-Chip ausgeben. Die beste SLI- oder Crossfire-Leistung bekommen Sie dank zweimal 16-Lanes mit einem 990FX-Board ab 130 Euro.

Info: preissuche.pcgameshardware.de



„Anonymität und nicht verlieren zu können, ist eine fiese Kombination."

Die Anonymität dank Fake-Namen im Internet sorgt oft dafür, dass gutes Benehmen als überflüssig angesehen wird. Das Motto: „Hier erkennt mich sowieso keiner, dann kann ich mich benehmen wie ich will". So kommt es oft zu Forendiskussionen, die viel aggressiver ausfallen, als es bei einem Gespräch von Angesicht zu Angesicht der Fall wäre. Wenn es zusätzlich um Geld geht – wie die 1.000 Euro Preisgeld, die Logitech für den Maus-Design-Wettbewerb in unserem Forum ausgeschrieben hat – überhitzen manche Gemüter. Ich möchte damit nicht sagen, dass sich viele Teilnehmer daneben benommen hätten – im Gegenteil: Die Entwürfe der anderen User wurden gelobt und man tauschte brav Ideen. Jedoch ist es wie im Schulunterricht: Ein paar Miesmacher reichen und die Klasse wird zur „Problemklasse". Dabei fiel mir auf: Solange die Entwürfe der entsprechenden Personen viele Stimmen hatten, fanden diese den Wettbewerb super. Sobald sie aber zu wenig Stimmen bekamen, war der Wettbewerb angeblich unfair. Besonders frech: Bei einem User nahm ich versehentlich einen seiner älteren Entwürfe in die Auswahl – ein dummer Fehler, bei rund 500 Teilnehmern aber menschlich. Wütend beschwerte er sich im Forum – besonders, da ich seine Nachricht von Samstagfrüh am Sonntagmittag noch immer nicht beantwortet hatte. Leider konnte ich den Wettbewerb nicht einfach neu starten. Daher schickte ich ihm ein Entschädigungspaket im Wert von rund 100 Euro – doch auch das besänftigte den aufgebrachten Teilnehmer nicht. Ich solle ihm stattdessen 70 Euro überweisen. Mir fehlten die Worte ... Warum ich meinen Fehler so offen zugebe? Dank der Anonymität erkennt mich sowieso niemand. ;)

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

AMD-CPUS KOMMEN SPÄTER

Angeblich sollten die neuen AMD-CPUs mit bis zu acht Kernen Anfang Juni verfügbar sein oder zumindest vorgestellt werden. Auf der Hardware-Messe Computex verriet AMD aber nur, dass Aufrüster sich noch zwei bis drei Monate gedulden müssen.

Info: www.amd.de

ROCCAT-TASTATUR ISKU

Ab Herbst 2011 soll die neue Tastatur Isku von Roccat für rund 80 Euro verfügbar sein. Diese soll sich besonders gut für Online-Rollenspieler eignen, denn Sie können bis zu 36 Makros rund um die WASD-Tasten platzieren und diese so beim Spielen schnell erreichen. Hierfür lassen sich mehrere Tasten doppelt belegen. Zudem stehen fünf per Tastendruck auswählbare Profile bereit. Makros lassen sich einfach während des Spiels aufzeichnen. Dank Roccat Talk sollen zudem Roccat-Maus und -Tastatur direkt miteinander kommunizieren können, um Funktionen auszutauschen.

Info: www.roccat.org

INTELS TOP-CPUS ENDE 2011

Die aktuellen Intel-CPUs (Codename: Sandy Bridge) für den Sockel 1155 sind bei Spielen bereits sehr schnell; Ende des Jahres sollen allerdings noch schnellere Modelle mit der Bezeichnung Sandy Bridge E verfügbar sein. Diese sind nicht mit dem Sockel 1155 kompatibel, sondern benötigen neue Mainboards mit Sockel 2011 oder Sockel 1356. Die vorerst schnellste Sandy-Bridge-E-CPU soll sechs Kerne, 3,3 GHz und einen mit 15 MiByte sehr großen L3-Zwischenspeicher sowie ein Quad-Channel-Speicher-Interface bieten. Wir vermuten: nichts für Sparfüchse.

Info: www.intel.de



GTX 560 ohne Ti – die neue Mittelklasse?

Von: Raffael Vötter

Eine übertaktete GTX 460 mit den Vorzügen der GTX-500-Reihe – ob sich die neue Geforce GTX 560 so charakterisieren lässt, zeigt unser Test.

Die Geforce GTX 560 ist keine schlechte Karte – für sich betrachtet. Allerdings schickt Nvidia sein neuestes Modell in ein hart umkämpftes Preissegment, das bereits mit etablierten Karten wie der übertakteten GTX 460/1G (OC), GTX 560 Ti und auch Radeon-Modellen wie der HD 6870 und HD 6950/1G besetzt ist. Im Test zeigen die Palit GTX 560 Sonic Platinum und die MSI N560GTX Twin Frozr II/OC, was die 560er besser kann als die konkurrierenden Angebote.

GEFORCE GTX 560: ÜBERBLICK

Wie in der Einleitung beschrieben, gleicht die Geforce GTX 560 in allen wesentlichen Punkten den übertakteten Modellen der Geforce GTX 460. Die neuen Karten basieren auf demselben GF114-Chip, der auch in der GTX 560 Ti zum Einsatz kommt. Während bei der Rechenzentrale der GTX 560 Ti alle Funktionseinheiten des Chips aktiv sind und zur Rechen- und Spieleleistung beitragen, hat Nvidia bei der GTX 560 (ohne Ti) einen der acht Shader-Multiprozessoren mit 48 Shader-ALUs und acht angekoppelten Textureinheiten (TMUs) deaktiviert, sodass nun noch 336 Shader mit 56 TMUs arbeiten. Unterstützt werden sie von 32 Rasterendstufen (ROPs), die über 256 parallele Datenleitungen (256 Bit) mit einem Gigabyte flotten GDDR5-RAMs verbunden sind. Bis hier bietet die neue GTX 560 also exakt dieselbe Konfiguration wie das Ein-Gigabyte-Modell der Geforce GTX 460. Diese soll übrigens weiterhin im Programm bleiben und nicht von der GTX 560 abgelöst werden.

Der größte Unterschied zur GTX 460 liegt in den Taktraten von 810 MHz Chiptakt und – der Fermi-Architektur entsprechend verdoppelt – 1.620 MHz Arbeitstempo für die Shader-Einheiten. Das sind glatte 20 Prozent Zuwachs. Der GDDR-RAM dagegen wurde laut Nvidia.de von 1.800 auf 2.002 MHz nur um rund 11 Prozent beschleunigt.

LEISTUNGSAUFNAHME

Traditionell wirbt Nvidia für die GTX-500-Reihe mit Verbesserungen auf der Transistor-Ebene, welche die Leckstromanfälligkeit senken und so die Leistungsaufnahme reduzieren sollen. Da uns für die Tests kein Referenzmuster zur Verfügung stand, führten wir unsere Messungen mit den ab Werk (übertakteten!) GTX-560-Modellen von Palit und MSI durch. Die für die Leistungsaufnahme wichtigen Spannungen lagen zwar im normalen Bereich (ausgelesene 1,0 Volt unter Last), trotzdem können nicht übertaktete Karten hier aufgrund anderer Auslegung von Platine und Spannungsversorgung deutlich abweichen. Für das nicht verfügbare Referenzmuster gibt die deutsche Nvidia-Webseite eine „maximale Leistungsaufnahme der Grafikkarte“ von 150 Watt an.

Unsere Messungen ergaben im Leerlauf eine Verschlechterung im Vergleich zum inoffiziellen Vorgänger. Während die GTX-460-1G-Modelle (auch die übertakteten OC-Versionen) im Durchschnitt noch weniger als 15 Watt beim Nichtstun aufnahmen, kamen MSI und Palit auf Werte von 15 beziehungsweise 19 Watt bei 0,875 Volt – zwar nicht übel, aber eben auch nicht besser. Die Blu-ray-Wiedergabe gelingt der Nvidia-Karte ebenso wie der Betrieb zweier Monitore mit identischen Timings (Schaltzeiten) nach wie vor recht stromsparend. Nutzen Sie jedoch zwei unterschiedliche Bildschirme, hat es sich ausgespart: Mit 59 respektive 65 Watt sind die GTX-560-Karten ebenso wenig für diesen Betrieb zu empfehlen wie derzeit alle Geforce-Karten. AMD kann momentan mit zwei verschiedenen Monitoren besser umgehen

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 66 Wertungskriterien

Produkt	Radeon HD 6950 (1GB) (Test in PCG 06/2011)	HD 6870 Iceq X Turbo X	N560GTX Twin Frozr II/OC	GTX 560 Sonic Platinum
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.com)	HIS (www.hisdigital.com/de)	MSI (www.msi-computer.de)	Palit (www.palit.biz)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 180,-/befriedigend	Ca. € 180,-/befriedigend	Ca. € 170,-/befriedigend	Nicht lieferbar/entfällt
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 6950; Cayman Pro (40 nm)	Radeon HD 6870; Barts XT (40 nm)	Geforce GTX 560; GF114 (40 nm)	Geforce GTX 560; GF114 (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.408/88/32	1.120/56/32	336/56/32	336/56/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	250/300 MHz (0,898 V Grafikchip)	300/600 MHz (0,945 V Grafikchip)	51/101/135 MHz (0,875 V Grafikchip)	51/101/135 MHz (0,875 V Grafikchip)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	800/2.500 MHz (1,094 V Grafikchip)	975/2.300 MHz (1,227 V Grafikchip)	870/1.740/2.040 MHz (1,0 V Grafikchip)	900/1.800/2.100 MHz (1,0 V Grafikchip)
Ausstattung (20 %)	**2,65**	**2,83**	**3,11**	**3,25**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Elpida 50-F)	GDDR5 (0,4 ns, Elpida 50-F)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)
Monitoranschlüsse	2x DVI (1x SL, 1x DL), HDMI, 2x Mini-DP	2 x DVI (1x SL, 1x DL), 2 x Mini-DP, HDMI	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI	Dual-Link-DVI, HDMI, VGA (D-Sub)
Kühlung	Eigendesign, Dual-Slot, Kupferkern, 3 Heatpipes à 8 mm, 92 mm axial, VRM-Kühler	Iceq X, Dual-Slot, Kupferkern, 4 Heatpipes (2x 8, 2x 6 mm), 92 mm axial, VRM-/RAM-Kühler	Twin Frozr II, Dual-Slot, 4 Heatp. (2 x 8/ 2 x 6 mm), VRM-Kühler, Stab.-Leiste, 2 x 75 mm axial	Eigendesign, Dual-Slot, 2 Heatpipes à 6 mm, 1 x 75 mm axial, kein VR(A) M-Kühler
Software/Tools	Treiber-CD	Treiber-CD	Afterburner (OC-Tool), Treiber-CD	Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	Downloads im Rahmen von „Sapphire Select"	-	-	-
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch.); 2 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Kabel	Mini-DP-auf-DP-Kabel, HDMI-Kabel, DVI-VGA	Strom: 2 x Molex auf 6-Pol	Mini-HDMI-HDMI, DVI-VGA, 1 x Molex-6-Pol	Strom: Molex auf 6-Pol
Adapter, Sonstiges	Kein Dual-BIOS; 2 x Strom, CF-Brücke	DVI-VGA-Adapter, CF-Brücke	-	-
Eigenschaften (20 %)	**2,42**	**2,44**	**2,18**	**2,26**
Temperatur GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	38/72/74 Grad Celsius	36/64/76 Grad Celsius	31/58/63 Grad Celsius	33/79/81 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,5 (25 %)/2,6 (50 %)/5,5 (63 %) Sone	1,1 (39 %)/2,5 (53 %)/3,8 (65 %) Sone	0,6 (40 %)/2,0 (49 %)/3,0 (52 %) Sone	0,4 (30 %)/2,4 (50 %)/3,8 (57 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Unauffällig (ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-LCD)	24/75/70 Watt	22/49/46 Watt	15/23/59 Watt	18/24/65 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	157/185 Watt (Powertune: Standard)	136/183 Watt	154/193 Watt	169/206 Watt
Grafikchip -Übertaktung bestanden? (10/15/20 %)	Ja (880)/nein (920)/nein (960 MHz)	Nein (1.070)/nein (1.120)/nein (1.170 MHz)	Nein (957)/nein (1.000)/nein (1.044 MHz)	Nein (990)/nein (1.035)/nein (1.080 MHz)
Speicher-Übertaktung bestanden? (10/15/20 %)	Ja (2.750)/nein (2.875)/nein (3.000 MHz)	Nein (2.530)/nein (2.645)/nein (2.760 MHz)	Ja (2.244)/nein (2.346)/nein (2.448 MHz)	Nein (2.310)/nein (2.415)/nein (2.520 MHz)
Spannung via Tool (Afterburner) wählbar	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip via Nvidia Inspector)	Ja (Grafikchip via Nvidia Inspector)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	24,7 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	24,5 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	24,0 (PCB 22,2)/4,0 cm; 2 x 6-Pol (horizontal)	19,0 (PCB 18,8)/4,0 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,93**	**2,10**	**2,17**	**2,15**
FAZIT	+ Preis-Leistungs-Verhältnis + Gute Lautstärke − Kein Dual-BIOS	+ Schnellste HD 6870 + Kühler hat noch Luft nach oben ... − ... könnte aber leiser sein	+ Leiseste Karte unter Last + Kühler hat noch Luft nach oben − Zu teuer für die Spieleperformance	+ Schnelle GTX 560 + Kompaktes Platinenlayout − Zu hoher Stromverbrauch unter Last
	Wertung: **2,17**	Wertung: **2,31**	Wertung: **2,36**	Wertung: **2,39**

und bietet darüber hinaus mit der Eyefinity-Technik Anschlussmöglichkeiten für zusätzliche Displays auch in Spielen.

Unter Spiele- und Volllast erreichten die übertakteten Modelle allerdings Werte im Bereich der leistungsfähigeren Geforce GTX 560 Ti – obwohl Letztere mit 1,1 anstelle von 1,0 Volt bei den Ti-losen 560ern arbeitet. Selbst unter der Prämisse, dass es sich um übertaktete Versionen der GTX 560 handelt, ist der Spiele-Verbrauch mit 154 (MSI) und 169 Watt (Palit) somit zu hoch. Das Referenzmuster der 560 Ti erreicht bei einer geringeren Leistungsaufnahme von 153 Watt höhere Fps-Werte. Im Volllasttest messen wir Werte von 194 respektive 206 Watt.

PLATINE UND LAUTSTÄRKE

In Sachen Kühlung sind bei unseren beiden Testkarten zwei sehr unterschiedliche Systeme vertreten. Die Twin Frozr II/OC von MSI setzt auf zwei Axiallüfter mit je 75 Millimetern Durchmesser und einen großen, von vier Heatpipes durchzogenen Lamellenblock aus Aluminium. Die Lüfterregelung erinnert mit ihrer unsinnig hohen Minimal-Einstellung von 40 Prozent an die der Nvidia-Referenz und erzeugt im Leerlauf 0,6 Sone – angesichts eines 31 Grad kalten Grafikchips ginge auch deutlich weniger. Unter Last braucht die Konstruktion dafür nicht allzu weit aufzudrehen und kann im Spielebetrieb mit 2,0 Sone bei immer noch unnötig kühlen 58 Grad im GF114-Chip arbeiten. Unter Volllast, bei der die Kühlung 194 Watt abführen muss, erhöht sich die Lautheit um 50 Prozent auf 3,0 Sone; die Lüfter drehen dann mit 52 Prozent. Die Platine der Twin Frozr II/OC entspricht der MSI GTX 460 Hawk, lediglich die Abgriffpunkte für die Spannungen sind nicht verlötet. Neben dem Spannungswandler-Kühlprofil ist eine Stabilisierungsleiste verschraubt.

Palit dagegen nutzt eine selbst entwickelte Platine, die im Ver-

GEFORCE GTX 560: DATEN IM ÜBERBLICK

Modell	GTX 560 Ti	GTX 560	GTX 460	HD 6950	HD 6870
Circa-Preis (Euro)	180,-	150,-	120,-	180,-	140,-
Markteinführung	Januar 2011	Mai 2011	Juli 2010	Dez. 2010	Oktober 2010
Codename	GF114	GF114	GF104	Cayman Pro	Barts XT
Transistoren GPU (Mio.)	1.950	1.950	1.950	2.640	1.700
Single-/Double-Precision-Rechenleistung (GFLOPS)	1.263/ 105,2	1089/91	907/76	2.253/563	2.016/-
Polygondurchsatz (MTri/s)	1644	1620	1350	1600	900
Pixeldurchsatz (GPix/s)	13,2	11,3	9,5	26	28,8
Texturleistung (GTex/s)	52,6	45,4	37,8	70,4	50,4
Speicherbandb. (GByte/s)	128,3	128,3	115,2	160	134,4
Takt GPU/Shader (MHz)	822/1.644	810/1.620	675/1.350	800/800	900/900
Takt Videospeicher (MHz)	2.004	2.002	1.800	2.500	2.100
Shader-/TMUs/ROPs	384/ 64/32	336/ 56/32	336/ 56/32	1.408/ 88/32	1.120/ 56/32
Speicheranbindung (Bit)	256				
Übliche Speichermenge	1.024 Megabyte				
Üblicher Speichertyp	GDDR5				
PCI-E-Stromanschluss	2x 6-polig				
TDP laut Hersteller	170 Watt	150 Watt	160 Watt	200 Watt	151 Watt

KALT GESTELLT | MSIs GTX 560 Twin Frozr II/OC verfügt über ein eigenes Alu-Profil zur besseren Kühlung der Spannungswandler (VRMs), damit die Lüfter langsamer drehen können.

SPIELELEISTUNG IN 1.920 X 1.200: PCG-INDEX-PARCOURS

Anno 1404; „Große Stadt" – DX10, maximale Details inklusive Transparenz-AA

BESSER ▶ Bilder pro Sek. (Bedingt: 20; Flüssig spielbar: 30)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Radeon HD 6950/1 Gigabyte	61,3 (+7 %)
Geforce GTX 560 Ti/1 Gigabyte	60,4 (+5 %)
Geforce GTX 560/1 Gigabyte	57,5 (Basis)
Geforce GTX 460/1 Gigabyte	48,3 (-16 %)
Radeon HD 6870/1 Gigabyte	52,2 (-9 %)

Battlefield Bad Company 2; „Crack The Sky" – DX11, maximale Details

BESSER ▶ Bilder pro Sek. (Bedingt: 30; Flüssig spielbar: 40)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Geforce GTX 560 Ti/1 Gigabyte	55,4 (+16 %)
Radeon HD 6950/1 Gigabyte	51,2 (+8 %)
Geforce GTX 560/1 Gigabyte	47,6 (Basis)
Radeon HD 6870/1 Gigabyte	42,4 (-11 %)
Geforce GTX 460/1 Gigabyte	41,6 (-13 %)

Colin McRae: Dirt 2; „Malaysia" – DX11, maximale Details

BESSER ▶ Bilder pro Sek. (Bedingt: 25; Flüssig spielbar: 40)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Geforce GTX 560 Ti/1 Gigabyte	66,2 (+11 %)
Radeon HD 6950/1 Gigabyte	60,8 (+2 %)
Geforce GTX 560/1 Gigabyte	59,5 (Basis)
Radeon HD 6870/1 Gigabyte	56,5 (-5 %)
Geforce GTX 460/1 Gigabyte	50,5 (-15 %)

Call of Duty Modern Warfare 2; „Der Gulag" – DX9, maximale Details

BESSER ▶ Bilder pro Sek. (Bedingt: 25; Flüssig spielbar: 40)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Radeon HD 6950/1 Gigabyte	99,5 (+24 %)
Geforce GTX 560 Ti/1 Gigabyte	91,1 (+14 %)
Radeon HD 6870/1 Gigabyte	82,5 (+3 %)
Geforce GTX 560/1 Gigabyte	80,0 (Basis)
Geforce GTX 460/1 Gigabyte	71,9 (-10 %)

Crysis Warhead; „From Hell's Heart" – DX10, 64 Bit, Enthusiast

BESSER ▶ Bilder pro Sek. (Bedingt spielbar: 25)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Radeon HD 6950/1 Gigabyte	26,8 (+29 %)
Radeon HD 6870/1 Gigabyte	24,2 (+16 %)
Geforce GTX 560 Ti/1 Gigabyte	23,3 (+12 %)
Geforce GTX 560/1 Gigabyte	20,8 (Basis)
Geforce GTX 460/1 Gigabyte	17,7 (-15 %)

GTA 4; „Promenade" (Dämmerung) – DX9, 50 % Sichtweite, 2 Gigabyte, maximale Details, kein AA

BESSER ▶ Bilder pro Sek. (Bedingt spielbar: 25; Flüssig spielbar: 40)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Radeon HD 6950/1 Gigabyte	32,5 (+26 %)
Radeon HD 6870/1 Gigabyte	32,0 (+25 %)
Geforce GTX 560 Ti/1 Gigabyte	31,8 (+24 %)
Geforce GTX 560/1 Gigabyte	25,7 (Basis)
Geforce GTX 460/1 Gigabyte	23,5 (-9 %)

Mass Effect 2; „Aeia, Hugo Gernsback" – DX9, maximale Details

BESSER ▶ Bilder pro Sek. (Bedingt: 30; Flüssig spielbar: 40)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Radeon HD 6950/1 Gigabyte	83,2 (+17 %)
Geforce GTX 560 Ti/1 Gigabyte	79,2 (+11 %)
Radeon HD 6870/1 Gigabyte	73,7 (+4 %)
Geforce GTX 560/1 Gigabyte	71,2 (Basis)
Geforce GTX 460/1 Gigabyte	62,1 (-13 %)

Metro 2033; „Verfluchte Station" – DX10, maximale Details, kein Erweitertes Physx

BESSER ▶ Bilder pro Sek. (Bedingt spielbar: 25; Flüssig spielbar: 40)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Radeon HD 6950/1 Gigabyte	36,9 (+27 %)
Radeon HD 6870/1 Gigabyte	32,3 (+11 %)
Geforce GTX 560 Ti/1 Gigabyte	31,9 (+10 %)
Geforce GTX 560/1 Gigabyte	29,0 (Basis)
Geforce GTX 460/1 Gigabyte	24,4 (-16 %)

Starcraft 2; „2 on 2 MP-Replay" – DX9, maximale Details

BESSER ▶ Bilder pro Sek. (Bedingt spielbar: 25; Flüssig spielbar: 40)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Geforce GTX 560 Ti/1 Gigabyte	38,4 (+4 %)
Geforce GTX 560/1 Gigabyte	36,8 (Basis)
Radeon HD 6950/1 Gigabyte	33,4 (-9 %)
Geforce GTX 460/1 Gigabyte	30,6 (-17 %)
Radeon HD 6870/1 Gigabyte	29,6 (-20 %)

WoW Cataclysm; „Fort Wildervar nach Westwacht" – DX9, maximale Details

BESSER ▶ Bilder pro Sek. (Bedingt: 25; Flüssig spielbar: 40)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Radeon HD 6950/1 Gigabyte	72,9 (+25 %)
Geforce GTX 560 Ti/1 Gigabyte	68,9 (+18 %)
Radeon HD 6870/1 Gigabyte	62,5 (+7 %)
Geforce GTX 560/1 Gigabyte	58,2 (Basis)
Geforce GTX 460/1 Gigabyte	52,7 (-9 %)

Minimum-Fps | 1.920 x 1.200, 4x MSAA, max. AF

System: Core i7-860 @ 4,0 GHz, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600, Win7 x64, Geforce 270.61 WHQL/275.20 Beta, Catalyst 11.4 **Bemerkungen:** Wie erwartet platziert sich die GTX 560 mit Referenztaktraten in den allermeisten Fällen etwa mittig zwischen GTX 460 und GTX 560 Ti; an die Radeon 6870 reicht sie im Mittel nicht ganz heran.

gleich zum MSI-Modell wesentlich kürzer ausfällt und die beiden Sechspol-Stromanschlüsse nach oben ausführt, sodass die benötigte Einbauhöhe der kurzen Karten sich um etwa 1,5 Zentimeter vergrößert. Die Aluminium-Lamellen des Kühlers werden von zwei 6-mm-Heatpipes mit der Abwärme des Chips beliefert und von einem mittig angebrachten Axialgebläse mit 75 Millimetern Durchmesser mit Frischluft befächelt. Im Leerlauf arbeitet die Palit-eigene Lüftersteuerung mit 30 Prozent und erzeugt dabei unauffällige 0,4 Sone. Unter Spielelast – in unserem Fall **Battlefield: Bad Company 2** – dreht der Rotor bereits mit 50 Prozent der Maximaleinstellung und wird dabei deutlich hörbare 2,4 Sone laut. Im Stresstest steigert sich das auf 3,8 Sone bei 57 Prozent der maximalen Lüfterleistung, welche für die 206 Watt Leistungsaufnahme der Karte nötig sind.

ÜBERTAKTUNG

Im Vergleich zur Nvidia-Referenzvorgabe sind beide Karten bereits übertaktet. MSI legt ordentliche 7 Prozent Chip-, aber nur mickrige 2 Prozent beim Arbeitstakt des GDDR5-Grafikspeichers drauf, Palit bringt es auf ein Plus von 11 respektive 5 Prozent. Wie auch die Testtabelle auf der vorherigen Seite demonstriert, ist ohne Spannungserhöhung nicht unbedingt mit einer weiteren lohnenswerten Leistungssteigerung zu rechnen. Beide Karten scheitern bereits an der 10-Prozent-Hürde beim Übertaktungs-(OC-) Test mit **Crysis Warhead** – Bildfehler waren die Folge bei eingestellten 957 beziehungsweise 990 MHz. Beim Bildspeicher bewies zumindest die ab Werk weniger hoch getaktete MSI-Karte noch 10 Prozent Spielraum im Test. Für Interessenten, die ohne Rücksicht auf Verluste das Maximum aus den Karten herauskitzeln wollen, erlauben beide Testmuster die Spannungseinstellung per Tool, etwa Nvidia Inspector oder MSI Afterburner (http://goo.gl/GFIrC oder http://goo.gl/8XJCA). Garantieverlust ist allerdings die Folge.

LEISTUNGSEINSCHÄTZUNG

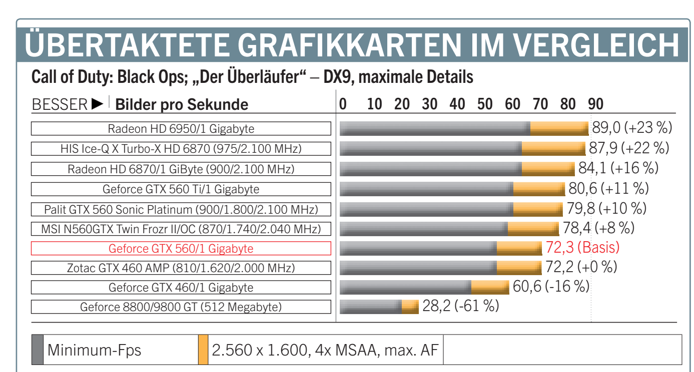
Die Benchmarks sprechen eine eindeutige Sprache. Im Mittel des Leistungsindex platziert sich die GTX 560 mit 70,4 ziemlich genau zwischen der GTX 460 (61,7) und der GTX 560 Ti (78,8) – gemessen in Prozent der schnellsten Single-GPU-Grafikkarte GTX 580. Über den Geforce-Tellerrand geschaut, bietet AMD mit der HD 6870 eine durchschnittlich minimal schnellere Lösung und die für rund 180 Euro erhältliche HD 6950 schlägt die getesteten OC-Versionen der GTX 560 deutlich.

Im zusätzlichen Übertaktungstest in **Call of Duty: Black Ops** (siehe unten), den wir in 2.560 x 1.600 Bildpunkten durchführten, zeigt sich überdies, dass die Leistung pro Takt gegenüber einer GTX 460 nicht steigt; viele GTX-460-Modelle erreichen beim Drehen an der Taktschraube fast 800 MHz, sodass der Unterschied zur GTX 560 nur marginal ausfällt. ❑

FAZIT

Geforce GTX 560 (übertaktet)

Die GTX 560 ist eine gute Aufrüstoption für Besitzer älterer oder langsamer Karten. Die günstige Konkurrenz aus eigenem Haus in Form übertakteter GTX-460-Modelle dürfte ihr das Leben allerdings schwermachen. AMD bietet mit der HD 6870 und der HD 6950 ebenfalls interessante Alternativen: mit Eyefinity, jedoch ohne Physx.



System: Core i7-2600K @ 4,5 GHz, 4 Gigabyte DDR3-1600, Win7 x64, Geforce 275.20 Beta, Catalyst 11.5a Hotfix 3 **Bemerkungen:** Der Pro-Takt-Vergleich mit der GTX 460 AMP von Zotac ergibt keine Vorteile für die GTX 560. Die Radeon-Karten sind in diesem Benchmark und in diesen Settings traditionell stark und zeigen dies abermals.


6%
RABATT!


PC Games
MIT VOLLVERSION AUF DVD
COMPANY OF HEROES
EXKLUSIVBESUCH BEI BLIZZARD
STARCRAFT 2
HEART OF THE SWARM
MESSE-REPORT AUF 50 SEITEN
MODERN WARFARE 3
FAR CRY 3 • ALIENS
NEED FOR SPEED: THE RUN
BATTLEFIELD 3 • HITMAN 5
METRO 2 • MASS EFFECT 3
F1 2011 • FIFA 12 • PES 2012
16



Nenotec Speedline Rocket im Test

Von: Frank Stöwer

Dieser High-End-Rechner kombiniert maximale Leistung mit minimaler Laustärke.

Obwohl der Anschaffungspreis für Nenotecs Speedline Rocket Intel Sandy Bridge mit rund 2.400 Euro auf den ersten Blick sehr hoch angesetzt scheint, geht dieser bei genauerer Betrachtung der Ausstattung sowie der verbauten Komponenten in Ordnung. Da wäre zum einen das sehr hochwertige, aus Aluminium gefertigte Lian-Li-Gehäuse, welches viel Platz für zusätzliche Festplatten bietet, in dem alle Kabel sauber verlegt sind und das zusätzlich mit einer Rundum-Dämmung bestückt wurde. Zum anderen findet man im Inneren des massiven Big-Towers nur Edel-Hardware. Highlights: die zusätzliche, 128 GByte große Crucial-SSD, die SB-X-Fi-Soundkarte, der auf 4,2 GHz übertaktete und vom Prolimatech Megahalems bestens gekühlte Core i5-2500K (vier Kerne) sowie die Geforce GTX 580, auf die der Accelero-Xtreme-Plus-Kühler montiert wurde.

Gerade die beiden letztgenannten Hardware-Komponenten sowie deren Kühllösungen sind Garanten dafür, dass der PC seine Arbeit sehr kraftvoll und gleichzeitig kaum hörbar ausführt. Egal ob **Crysis 2** in der vollen HD-Auflösung und mit maximalen Details oder **The Witcher 2** mit denselben Qualitätseinstellungen (die bisher nicht flüssig darstellbare Über-Sampling-Grafik ausgenommen): In puncto Leistung lässt der Speedline Rocket keine Wünsche offen und macht mit einer minimalen Geräuschkulisse von gerade mal einem Sone kaum auf sich aufmerksam. Hier wird Nenotec seinem Ruf als Hersteller von sehr leisen High-End-PCs voll gerecht.

Ebenfalls positiv: Die vier gedrosselten Gehäuselüfter produzieren so gut wie keine Geräusche. Allerdings hätte Nenotec diesen noch eine manuelle Lüftersteuerung spendieren können. Das ist jedoch Kritik auf sehr hohem Niveau. ❑

SPEEDLINE ROCKET INTEL SANDY BRIDGE

Hersteller/Webseite	Nenotec (www.nenotec.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 2.400,- (inklusive € 25,- Versandkosten)/gut
Garantie/Rückgaberecht	24 Monate/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor/Kühler	Intel Core i5-2500K @ 4, 2 GHz (6 MByte L3-Cache)
Grafikkarte	GF GTX 580/1.536 MByte VRAM + Accelero Xtreme Plus
Hauptplatine	Asus P8P67 B3 (LGA1155/Intel P67 B3-Stepping, 2x USB 3.0, 2x SATA 6 GB/s, 4x SATA 3 GB/s, Crossfire)
Festplatte	Crucial M4 128 GByte (SSD) + Seagate Barracuda LP 2 5900.12 2.000 GByte (SATA 3 GB/s)
Speicher	2x Corsair XMS3 DDR3-1600 (9-9-9-27) insges. 4 GByte
Netzteil	Enermax MODU87+ 700 Watt ATX
CPU-Kühler	Prolimatech Megahalems (120-mm-PWM-Lüfter)
Gehäuse	Lian Li PC-A70FB (Front: 4x USB, E-SATA, Firew., Audio)
Optisches Laufwerk	LG Electronics CH10LS20, 10x BD-ROM SATA
Gehäuselüfter/Soundkarte/Sonstiges	2x 140 mm Front, 2x 120 mm Rückseite/Creative Soundblaster X-Fi-Titanium/Multi-Card Reader
Betriebssystem	Windows 7 x64
Praxistests	
Lautstärke 2D (0,5 m)	0,8 Sone/27,4 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	1,0 Sone/28,7 dB(A)
Temperatur 2D Grafikchip/Prozessor	34/32,5 Grad Celsius
Temperatur 3D Grafikchip/Prozessor	59/56,5 Grad Celsius
Leistungsaufnahme 2D	96 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufn. **Crysis** (Iceloop)	Maximal 304 Watt
Spieleleistung Gesamtnote	Sehr gut
Aufrüstbarkeit	Gut bis sehr gut
Fazit	+ Optimale Spieleleistung
	+ Hardware-Extras wie SSD oder Soundkarte
	+ Sehr leise Lüfter und Gehäusedämmung
	Wertung: 1,35

SPIELETAUGLICHKEIT

	1.680 x 1.050; 4x AA/16:1 AF	1.920 x 1.080; kein AA/16:1 AF	1.920 x 1.080; 4x AA/16:1 AF
Crysis 2*			
Call of Duty: Black Ops			
Dirt 3			
Dragon Age 2			
The Witcher 2**			
Legende	Uneingeschränkt spielbar	Mit Detailreduktion spielbar	Nicht spielbar

* Grafikoption: Extrem ** „Über-Sampling" aus

Core i5-2500K @ 4,2 GHz mit Prolimatech-Megahalems-Kühler
Dank frei wählbaren Multiplikators erhöht Nenotec den Takt des Core i5-2500K von ursprünglich 3,3 auf 4,2 Gigahertz (42 x 100 MHz). Damit steht für alle aktuellen Titel genügend Rechenleistung zur Verfügung. Mit dem Prolimatech Megahalems wählt der Hersteller einen Kühler, der vor allem beim Spielen nicht nur sehr leise, sondern auch effektiv zu Werke geht.

Gehäuse-Schalldämmung (Nenotec Premium)
Für die sehr geringe Geräuschkulisse unter Last (3D-Betrieb: nur 1,0 Sone) sind nicht nur die sehr leise arbeitenden Lüfter (CPU, Grafikkarte, Gehäuse) verantwortlich. Auf den beiden Seitenwänden sowie dem Ober- und Unterteil des hochwertigen, aus Aluminium gefertigten Gehäuses kleben Schaumstoffmatten, die für eine ideale Schalldämmung sorgen.

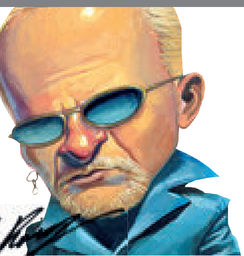
Geforce GTX 580 mit nachgerüstetem High-End-Grafikkartenkühler
Für eine optimale Spieleleistung bestückt Nenotec den Speedline-Rocket-PC mit der Geforce GTX 580, der schnellsten Nvidia-Karte mit einem Grafikchip (GPU). Diese läuft zwar mit Standardtakt (772 MHz Chip/2.004 MHZ VRAM), dafür wurde der Standardkühler durch den Accelero Xtreme Plus ersetzt. Die Investition von ca. 80 Euro lohnt sich, denn der Kühler ist sehr leise und kühlt den Grafikchip extrem gut (nur 59 Grad in 3D).

SSD mit 128 Gigabyte Kapazität für das Betriebssystem
Zusätzlich zur 2 Terabyte großen (mechanischen) SATA-Festplatte spendiert Nenotec dem PC eine mit Flashspeicher bestückte SSD mit 128 Gigabyte Kapazität, auf der nur Window 7 (64 Bit) installiert ist. Das garantiert optimale Zugriffe auf Betriebssystemdaten.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Das Leben in der Vorstadt beinhaltet neben den Kontakten zu Nachbarn auch die direkte Konfrontation mit der Natur – zwei nicht zu unterschätzende Probleme!“

Als ich mein kleines Haus bezog, freute ich mich noch über den Pflaumenbaum im Garten und die erste, selbst gepflückte Pflaume direkt von meinem Baum. Das muss ein herrliches Gefühl sein – glaube ich. Aber die Realität kann grausam sein. Drei Jahre lang rannte ich immer wieder in den Garten, um zu sehen, ob sich bezüglich Baumobst erste Erfolge zeigten. Vergeblich. Mein eigener Baum hasste und ignorierte mich. Ich hatte mich damit bereits abgefunden, als plötzlich – quasi über Nacht – nicht nur eine wunderschöne Pflaume den Baum zierte, sondern Hunderte davon! Viel mehr, als ich essen konnte. Das Zeugs wurde körbeweise verschenkt, eingekocht, in Kuchen und sogar Wein verarbeitet. Mir standen plötzlich die Pflaumen bis zum Hals, was durchaus wörtlich zu verstehen ist. Trotz aller Mühen schaffte ich es nicht, alle zu beseitigen, geschweige denn sinnvoll zu verwenden. Das freute die Wespen, für die dies eine Art Schlaraffenland wurde. Wer Wespen mag, hätte sich bei mir bestimmt wohl gefühlt. Leider sind die Biester nicht sehr freundlich und eine ganze Weile konnte mein Garten nur in Schutzkleidung betreten werden. Zum Glück löste sich dieses Problem innerhalb weniger Wochen von selbst und die winzigen, geflügelten Pitbulls verschwanden so schnell, wie sie gekommen waren. „Endlich wieder Ruhe!“, dachte ich Narr voreilig. Wespen waren aber nur die Luftwaffe. Nun kamen die Bodentruppen: Ameisen. Ganze Heerscharen von ihnen tummelten sich dort, wo ich eigentlich in der Wiese liegen und grillen wollte. Nachbarn gaben mir den Tipp, eine Schale mit Bier aufzustellen. Dort sollten sie jämmerlich ersaufen. Meine Ameisen waren anscheinend ausgezeichnete Schwimmer und im Suff randalierten sie besonders lebhaft. Der einzige Erfolg, der sich einstellte, war, dass sie etwas länger für den Weg nach Hause brauchten, da sie keine geraden Wege mehr liefen und offenbar mehrere Pinkelpausen benötigten. Der andere Rat war ähnlich dämlich: statt Bier Zuckerwasser zu nehmen. Die Ameisen spielten darin Wasserball mit kleinen Styroporkügelchen, fuhren Boot und hatten viel Spaß. Jetzt war aber Schluss mit lustig! Gekauftes Ameisengift, von professionellen Giftmischern erstellt und im Baumarkt nur nach Abgabe eines polizeilichen Führungszeugnisses zu erwerben, wurde eingesetzt. Und siehe da, einigen wurde sogar schlecht davon und fünf haben sich übergeben. Der Rest freute sich über die rosa Kügelchen und zerrte sie nach Hause, um den Bau damit auszuschmücken. Die Population nahm zu, nicht ab!

Mit einem genialen Schachzug wurde ich sie aber dennoch fast alle los. Ich legte eine dünne Spur mit Honig direkt in Nachbars Garten, wo ich als Anreiz für den Umzug eine komplette Sahnetorte im Gemüsebeet vergrub. Es scheint zu funktionieren. Seit ich das Gesindel (die Ameisen – nicht die Nachbarn) dort füttere, hab ich hier halbwegs Ruhe. Ich fürchte aber, dass dies keine Dauerlösung ist, denn wenn mich das Gesindel (die Nachbarn – nicht die Ameisen) einmal dabei erwischen sollte, dürfte der kleine Trick nicht mehr funktionieren.

Leider waren dies nicht die einzigen Zwischenfälle und so langsam habe ich die Faxen mit der Natur wirklich dicke. Ich überlege ernsthaft, den kompletten Garten zu betonieren, zwecks malerischer Optik grün zu lackieren und ein paar Plastikpflanzen aufzustellen. Die Natur kann dann ja kreative Gegenvorschläge vorbringen.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Berufseinsteiger

„Ich will kein Praktikant sein und Kaffee kochen.“

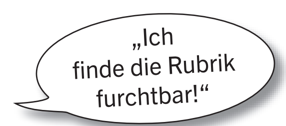
Hallo Herr Rosshirt,

die Anforderungen an einen Redakteur erfülle ich nicht. Vielleicht hätte ich besser in der Schule aufpassen müssen, doch „vielleicht“ bringt mich nicht weiter. Jedenfalls könnte ich als „Spieletester“ Ihren Redakteuren die Arbeit abnehmen, selbst die Spiele zu zocken. Zeit ist Geld und Redakteure haben weder Zeit noch Geld! Ich will kein Praktikant sein und Kaffee kochen, ich will an die Spiele ran, bevor diese überhaupt von Redakteuren getestet werden dürfen. Die ganzen Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen brauchen mehr Rechte und das wissen Sie auch.

Name der Redaktion bekannt

Ich bewundere Ihr umfangreiches Wissen über unsere Betriebsinterna. Es stimmt: Unsere Praktikanten kochen recht oft Kaffee. Allerdings pflegen sie den auch selbst zu trinken. Die Fälle, in denen ein Praktikant hier Kollegen mit Kaffee versorgte, lassen sich an einer Hand abzählen, selbst wenn man schon jahrelang im Sägewerk arbeitet. Auch wenn Sie es nicht einsehen werden, wir haben nicht vor, jemanden dafür zu bezahlen, nur damit er die neuesten Spiele zockt. Dies würde auch keinen unserer Redakteure entlasten, weil er sich ja selbst eine Meinung bilden muss. Was ich bisher von Ihnen vernommen habe, sind Forderungen zu Ihren Gunsten. Was Sie dafür einbringen wollen, haben Sie taktvoll verschwiegen. Dass Kinder, Jugendliche und Erwachsene mehr Rechte brauchen, würde ich jetzt nicht pauschal verneinen, aber das Leben auf einem Ponyhof gehört definitiv nicht dazu.

Eat and read



Hallo Rainer,

der Grund meiner E-Mail: dein Aufruf zu der allseits beliebten

ROSSIS RACHE AN **HERRN LÖFFLER**

Rossi: Sehr geehrter Herr Löffler, Reklamationen bezüglich unserer Produkte, ganz speziell unserer Datenträger, pflegen wir gemeinhin ernst zu nehmen. Sehr ernst sogar. So verhielt ich mich auch, als Ihre Beanstandung unserer DVD hier eintraf – zumindest am Anfang. Darin schrieben Sie, dass die DVD von Ihrem Laufwerk nicht angenommen würde, weil sich das Loch in der Mitte als zu klein herausstellte. Ich mache diesen Job schon länger, als DVDs im Umlauf sind, und habe auch schon von „ausgefransten“ und eingerissenen Löchern gehört, wobei dies natürlich eine sehr ungenaue Beschreibung ist. Da sich ein Loch dadurch auszeichnet, dass es aus nichts besteht, war natürlich der innere Rand der Scheibe, nicht das Loch eingerissen. Aber lassen wir die Spitzfindigkeiten. Von zu kleinen Löchern wurde mir jedenfalls bisher noch nie berichtet. Da Sie offenbar ein sparsamer Mensch sind, wollten Sie natürlich nicht die ganze DVD ersetzt bekommen, sondern legten nur gesteigerten Wert auf ein passendes, größeres Loch, wie Sie mir in gleicher Post kundtaten. Leider wohnen Sie sehr weit weg, was ein persönliches Austauschen des Loches unmöglich macht. Auch das passende Loch postalisch zu verschicken, erwies sich als nicht praktikabel, da die Briefmarke darauf nicht halten wollte und ich auch keinen geeigneten Stift für die Adressierung finden konnte. Ich hoffe, in Ihrem Interesse gehandelt zu haben, als ich Ihnen in einem Briefumschlag ein universell einsetzbares Loch zusandte.

Eine Antwort wird gerne entgegengenommen.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

Rubrik Eat and read. Ganz ehrlich: Ich finde die Rubrik furchtbar! Meine Frau liegt mir mit jeder neuen Ausgabe ständig in den Ohren damit. „Wann kochst du jetzt endlich mal was?“ Früher hätte sie das Magazin nicht mal auf dem stillen Örtchen aufgeschlagen, wenn es dort die einzige Zeitung gewesen wäre. Habe ich das wirklich verdient als PC-Games-Leser der ersten Stunde, als alter Play-Time-Veteran und sogar Mitglied eines RR-Fanclubs? Also bitte, schaffe die Rubrik wieder ab, sonst muss ich mich glatt in die Küche stellen! Reicht es denn nicht, dass ich diese bezahlt habe?

Dein Fan, bis die Hölle gefriert, Michi

Hier scheint ein grundsätzliches Problem vorzuliegen. Es ist keineswegs unmännlich, sich kurz in die Küche zu stellen und etwas Leckeres zu zaubern. Es ist aber ausgesprochen unmännlich, sich nicht durchsetzen zu können! Wenn du nicht kochen willst, dann verbalisiere dies in einer männlich dominanten Art, schlage dir auf die hoffentlich behaarte Brust und bestehe stolz und aufrecht auf die Einhaltung deiner soeben kundgetanen Regel. Eventuell wirst du ein paar geworfenen Gegenständen ausweichen müssen und du solltest dir auch keine übertriebenen Hoffnungen auf ein erfülltes Liebesleben in den nächsten Tagen machen, aber das sollte es dir wert sein. Mich hier anzujammern, statt sich selbst durchzusetzen, wird von mir ganz bestimmt nicht unterstützt, auch wenn ein RR-Fanclub jetzt wahrscheinlich ein Mitglied weniger hat. Es gibt wirklich einen RR-Fanclub?

Mehr Eat and read

„Jetzt muss ich auch mal meinen Senf abgeben.“

Hallo Rossi,

jetzt muss ich auch mal meinen Senf zu deiner Eat-and-Read-Rubrik abgeben. Ich bin schon länger Hobbykoch und hab deshalb auch schon ein bisschen Erfahrung, wenn es um Nahrungszubereitung geht. Dennoch hab ich fast alle deine zum Teil „gewagten“ Rezepte ausprobiert und alle als gut oder sehr gut empfunden. Heute habe ich deine Quarkbällchen ausprobiert. Diese sind zwar nicht ganz so formschön geworden (siehe Foto), aber haben sehr lecker geschmeckt. Da ich eine Riesenportion gemacht habe, habe ich damit auch noch meine Mutter sowie meine Schwester und deren Mann verköstigt, die ebenfalls begeistert waren. Ich hoffe, du hast noch viele Rezepte auf Lager, und mach weiter so. Was hältst du von der Idee, eine Live-Kochshow in Rossis Welt zu veranstalten?

Liebe Grüße aus Österreich, Markus

Als gewagt würde ich keines meiner Rezepte bezeichnen. Nur wenn etwas vereinfacht wird oder effektivere Wege beschritten werden, ist dies nicht gewagt, sondern effektiv. Das Hantieren mit Kerbel und Koriander liegt mir nun einmal nicht und auch die ganz feinen, filigranen Geschmäcker sind nicht mein Ding – eine Eigenart, die ich mit fast allen Männern teile. Aber trotz maskuliner Art zu kochen hättest du dir bei der Zubereitung deiner Quarkbällchen etwas mehr Mühe geben können. Wobei es für dich (und natürlich mein Rezept) spricht, dass sie offenbar dennoch Anklang fanden. Trotz zweifelhafter Optik dennoch ein schöner Erfolg für den ersten Versuch. Das Organisieren einer Live-Kochshow gestaltet sich als ausgesprochen schwierig, da es an geeigneten Räumlichkeiten fehlt. In meiner Küche möchte ich das nicht, weil ich ungern fremde Leute ins Haus lasse und unser Kameramann so was von fremd ist. Anderseits möchten auch Fremde mich nicht in ihrem Haus haben, was ich Ihnen nicht verdenken kann. Die Küche in der Redaktion scheidet aus, weil sich dort nur Kaffeemaschinen, Essens- und Getränkeautomaten sowie eine Mikrowelle befinden. Etwas mehr Equipment benötige ich sogar.





Heute:
Rossis Bällchen

Wir brauchen:

- 2 Tafeln Schokolade (weiß)
- 50 g Butter
- 150 g Kokosraspel
- 150 ml Eierlikör

Zuerst schneiden wir die Butter in Stücke und zerkleinern die Schokolade am besten mit einem Käse- oder Gemüsehobel (ein simples Messer tut es aber auch). Nun geben wir alles zusammen in einen kleinen Topf und erwärmen es vorsichtig und langsam, bis Butter und Schokolade schmelzen. Achtung: NICHT aufkochen – wirklich nur warm machen! Ist die Masse halbwegs flüssig, rühren wir den Eierlikör ein. Jetzt benötigen wir allerdings etwas Fingerspitzengefühl. Die Masse muss so weit abkühlen, dass sie gerade noch formbar ist (kurz ab damit in den Kühlschrank und immer wieder mal einen Versuch starten). Dann daraus kleine Kugeln formen, was mit einem Teelöffel problemlos funktioniert. Die Kokosflocken geben wir auf einen Teller und wälzen die Kugeln dann darin. Danach zum Auskühlen im Kühlschrank aufbewahren. Keine Panik, das liest sich jetzt komplizierter, als in Wirklichkeit ist. Bei den angegebenen Mengen sollten ca. 20 Kugeln herauskommen. Wie lange sie haltbar sind, kann ich nicht sagen, da sie immer sehr schnell verschwinden. Achtung! Die Dinger machen süchtig! Das Rezept funktioniert übrigens auch mit dunkler Schokolade und geriebenen Mandeln.

Wie hat es Ihnen geschmeckt? Sagen Sie mir Ihre Meinung! Auch über ein Foto von Ihrem Ergebnis würde ich mich freuen.

Urlaubsort

„Ich habe mir mal Gedanken gemacht.“

Hallo Rainer,

du hast neulich dazu aufgerufen, deinen Urlaubsort zu erraten. Ich habe mir mal Gedanken gemacht. Familienfreundliche Länder fallen aus – ich bin übrigens deiner Meinung, was Kinder angeht, und ich kann mir auch nicht vorstellen, dass du dich in einen beliebten Urlaubsort voller Menschen traust. Deswegen und aufgrund deiner Angabe, dass Du geflogen bist, tippe ich auf Kanada. Leider wurde noch nicht geklärt, ob oder wer das ungeöffnete Paket mit unbekanntem Inhalt erhalten hat. Ich wüsste zu gerne, was darin war. Ich tippe darauf, dass es sich bei dem Inhalt um das bestellte Toilettenpapier handelt, das eure Chefassistentin (oder wie man diese Position in einem Verlag nennt) schon seit Tagen intensiv sucht. Das möchte ich euch aus vorstellbaren Gründen nicht vorenthalten. Ich wüsste auch gar nichts damit anzufangen, außer ein Gebäude meiner Wahl optisch zu verschönern ;-) Eine persönliche Angelegenheit möchte ich noch loswerden. Ich beneide dich dafür, dass du manchmal einfach nur die Wahrheit schreiben darfst! In dem Sinne wünsche ich dir weiterhin viel Spaß beim Beantworten der E-Mails.

Schöne Grüße: Florian

PS: Kommafehler sind gewollt und ein stummer Protest gegen die deutsche Rechtschreibung!

Bisher hat niemand richtig geraten, was aufgrund der nicht vorhandenen Informationen ja auch schwer vorstellbar wäre. Für unsere monatliche Lieferung an Toi-

lettenpapier ist das Paket definitiv zu klein. Inzwischen hat sich aber schon wieder derartig viel Gerümpel auf meinem Schreibtisch angesammelt, dass ich dem unbekannten Päckchen noch ein Paket mit leider bekanntem Inhalt beilegen würde, wobei das „bekannt" sich natürlich nur auf mich bezieht. So oder so – ich brauche mehr Platz und werde darum einen Hinweis geben, damit das Zeugs endlich wegkommt. Wer noch Interesse am mysteriösen Päckchen sowie zusätzlichen Plunder hat, kann es gerne noch einmal versuchen. Hier ein paar Stichpunkte, damit es leichter wird: hervorragende Küche, mildes Klima, Halbinsel, verwirrende Sprache, relativ kurzer Hinflug.

PS: Was hat sie dir denn getan?

Modefrage

„Weste ist das beste Kleidungsstück."

Hallo Rossi,

da nun schon mehrere Briefe von Lesern abgedruckt wurden, die sich über deinen Kleidungsstil beschweren, wollte ich nun auch meinen Senf dazugeben.

1. Man kann sich auch als Übergewichtiger modisch kleiden (ich trage zum Beispiel gerne Holzfällerhemden und Poloshirts und darüber meine Weste) .

2. Weste ist das beste Kleidungsstück, das ich besitze. Der Inhalt der Taschen meiner Weste lässt sich wie folgt zusammenfassen: Geldbeutel, Kleingeld, Palm One (Zire), MP3-Player, Geschäftshandy, Privathandy, Kugelschreiber/Bleistifte/Filzstifte, 2 USB-Sticks, Schraubenzieher, Taschenmesser, LED-Taschenlampe und in den Innentaschen entweder 2 Flaschen, gefüllt mit trinkbarem Inhalt (in der Regel Bier), oder E-Book Reader. Versuche doch an dieser Stelle zu raten, als was ich arbeite.

Mit musikalischem Gruße:
Florian „euchale" „Ichselber"

Ich gebe dir vollkommen recht. So eine Weste ist ein unverzichtbares Kleidungsstück für den Mann, der seitlich das eine oder andere Röllchen aufzuweisen hat. Wenn jetzt jemand lacht, werde ich ernsthaft sauer! Aber nicht nur zum notdürftigen Kaschieren von einigen Pfunden eignen sich die Dinger. Wenn ich meine Weste nicht hätte, müsste ich eine Handtasche mit mir herumschleppen, wobei ich mir ziemlich dämlich vorkommen würde. Seit der Mensch aufrecht geht, hat er ständig irgendwelchen Plunder, den er bei sich tragen muss/will, aber niemand hat sich bisher die Mühe gemacht, eine Handtasche zu entwickeln, mit der ein Mann nicht wie ein Briefträger, vollkommen bescheuert oder sexuell anders orientiert aussieht. Westen sind da die einzige Rettung. Deswegen – und wegen der hüftschmeichelnden Wirkung – trage ich auch ständig eine, außer im Bett. Zum Glück kann man Westen passend zu wirklich jeder Witterung kaufen. Der Inhalt deiner Taschen lässt mich allerdings rätseln. Und dann noch der Hinweis mit den musikalischen Grüßen ... Ich hab's! Du bist Taschendieb, versteckst in der Weste deine Beute und pfeifst dann unauffällig!

Angefressen

„Mir ist es jetzt schon einige Male passiert."

Hiho Rossi, alte Mümmelbacke!

Mir ist es jetzt schon einige Male passiert, dass die Terrornager meiner Freundin meine PC Games zernagt haben. Da dachte ich mir, könntet ihr da nicht irgendwas „Hasenfreundliches" in die Papierrezeptur mischen? Harrharr!

Mfg Tom

Lieber Herr Mfg, grundsätzlich könnten wir alle möglichen Zusatzstoffe ins Papier der PC Games mischen, was aus unserer Sicht jedoch nicht wünschenswert ist. Unser Papier funktioniert sehr gut und aufgrund der erschütternden Erfahrungen, die ich während meines Berufslebens schon machen musste, halte ich es für einen nicht zu unterschätzenden Vorteil, dass unser Papier auch leicht verdaulich ist. Wenn Sie Probleme mit den Nagern Ihrer Freundin haben, sollten Sie selbst Mann genug sein, diese zu lösen, satt dies feige und hinterhältig auf uns abzuwälzen. Ich frage mich auch ernsthaft, wie es bei Ihnen wohl aussehen mag. Liegen bei Ihnen die Zeitschriften auf dem Boden herum oder tummeln sich allerlei Nager auf Ihrem Wohnzimmertisch? Wenn Zeitschrift und Nager zusammentreffen, sollten Sie vielleicht einmal über die Grundsätzlichkeiten Ihrer Wohnraumgestaltung sinnieren.

WER BIN ICH?



Vormonat: Unsere Praktikantin Aisha haben viele erkannt. Per Los geht der Preis an Lars Dehn.

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Michael Sikucinski wirbt neue Leser, selbst wenn sie auf den ersten Blick etwas affig wirken.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Umfang

„Kann das eventuell mit deinen Rezepten zusammenhängen?“

Hallo RR,

deine kleine Kochecke finde ich sehr gut und sie sollte auch weiter bestehen bleiben. Ich habe fast alle Rezepte probiert und bisher hat mir alles geschmeckt. Meiner Freundin übrigens auch. Sie hat mich auch darauf aufmerksam gemacht, dass mein Bauchumfang inzwischen sichtbar zugenommen hat. Panik! Kann das eventuell mit deinen Rezepten zusammenhängen?

Sehe ich etwa so aus, als ob ich kluge Ratschläge bezüglich einer schlanken Silhouette geben könnte? Das ist eine rhetorische Frage und es ist absolut unnötig und unerwünscht, darauf zu antworten! Leider musste ich feststellen, dass Essen entweder gesund ist und schlank macht oder gut schmeckt. Auch wenn die Salat-mit-Zitrone-Fraktion jetzt zu lebhaftem Protestgeschrei ansetzt – Fett ist und bleibt ein unerreichter Geschmacksträger. Ich lasse jeden an seinen Blättern kauen, werde mich auch nicht (na ja, zumindest selten) darüber lustig machen, aber erwarte diese Einstellung auch mir gegenüber. Wenn sich dir meine Küche auf die Hüften schlägt, was mich nicht wundert, solltest du sie entweder reduzieren oder dich damit abfinden, deine Hosen eine Nummer größer kaufen zu müssen. Ein grundsätzliches Problem sehe ich da aber so oder so nicht.

Gehacktes



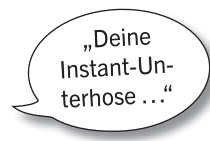
Lieber Herr Rosshirt,

an wen muss ich mich wenden, wenn ein Spieler mich bei Cabal Online gehackt hat oder so? Bitte antworten Sie mir, denn ein Spieler hat mir einen Handel vorgeschlagen und ihn nicht eingehalten. Er hat gesagt, dass ich ihm etwas für elf Millionen Alz (was sehr viel ist) kaufen soll. Dies hab ich getan. Natürlich nur, weil er gesagt hat, ich bekäme seinen Account. Als ich ihm die Sachen gegeben habe, hat er einfach so getan, als hätte ich sie ihm geschenkt und das ist nicht gut.

Bitte um Rücksprache: RM

Zuerst die gute Nachricht: Sie sind ganz bestimmt nicht gehackt worden. Aber wie immer gibt es dazu auch eine schlechte Nachricht. Man braucht sich nicht die Mühe zu machen, Ihren Account zu hacken, um sich an Ihnen zu bereichern. Sie helfen da sehr bereitwillig selbst mit. Im Klartext bedeutet das, dass Sie auf den ältesten Trick der Welt hereingefallen sind. Da Sie natürlich diesen Vorgang nicht beweisen können und es in der Natur der Sache liegt, dass auch kein rechtskräftiger Vertrag vorliegt, können Sie sich weitere Mühen sparen und die Angelegenheit unter dem Punkt „Lehrgeld“ verbuchen. Aber jetzt unter uns und ganz vertraulich: Hat es Sie nicht misstrauisch gemacht, dass er Ihnen einen Account überlassen wollte, der über so viele finanzielle Reserven verfügt? Oder was dachten Sie, dass er mit den elf Millionen Dingens anfangen wollte?

Shopper



Hi Rainer,

deine Instant-Unterhose aus einem der letzten Hefte ist wirklich übel. Mich würde mal interessieren, ob du für die Rubrik „Rossi shoppt“ mehr Geld bekommst, wenn du solche Produkte testest.

Gruß: Tobias

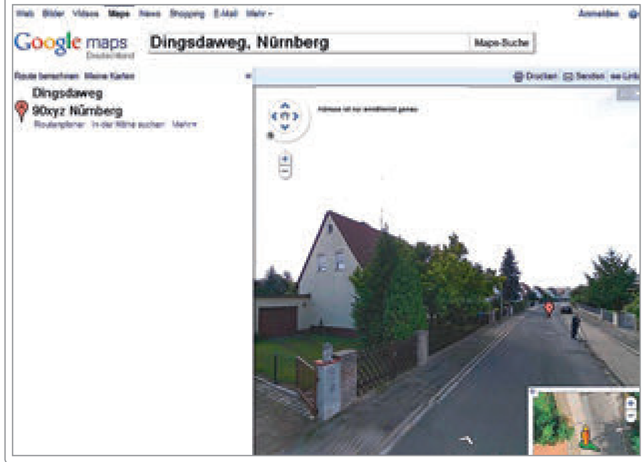
Ich bekomme für „Rossi shoppt“ keinen Cent mehr als für meine andere Arbeit. Und soll ich dir noch was verraten? Es stört mich nicht im Geringsten! Gerade diese Rubik macht mir so viel Spaß, dass ich sie auch umsonst machen würde. Und es ist ja nicht alles schräg und merkwürdig, was in dieser Rubrik auftaucht. Bisweilen finden sich echte Perlen darunter. Man muss nun mal im Schlamm wühlen, um solche Perlen zu entdecken. Zudem habe ich auch einen deutlichen Hang zu allem Schrägen, was, so wie ich denke, ja auch eine Grundvoraussetzung für meinen Beruf ist, wenn man nicht in einer Anstalt landen will.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(G) Google Street View

Street View macht es möglich, Städte virtuell zu begehen. Zu diesem Zweck wurden Unmengen an Fotos geschossen und zu einem Ganzen verknüpft. Während man vorher den Nachbarn nur via Satellit von oben in den Garten gucken konnte, darf man jetzt auch virtuell an seiner Hausfassade vorbeiflanieren. Manchem Nachbarn war dies aber gar nicht so recht und er ließ sein Haus verpixeln – also unkenntlich machen. Dies ist sehr praktisch für die Bauaufsicht, da bei verpixelten Fassaden die Wahrscheinlichkeit ungenehmigter An- und Umbauten ungleich höher ist. Gerne werden auch einzelne Häuser in Reihenhaussiedlungen unkenntlich gemacht, damit niemand sehen kann, dass dieses Haus genauso aussieht wie die angrenzenden Häuser.



Bildquelle: Google Street View

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Mini Plasmascheibe



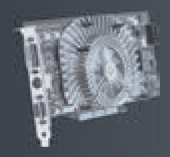
Plasmascheiben waren einmal in jedem Partykeller Pflicht. Blaue Blitze zuckten zum Rhythmus der Musik oder konnten durch Berührung beeinflusst werden. Inzwischen sind die Dinger schon sehr retro, aber immer noch irgendwie schick. Die Mini Plasmascheibe ist genau wie ihre großen Vorbilder, hat aber nur einen Durchmesser von sieben Zentimetern. Ihren Strom bezieht sie über USB und wird so auf dem heimischen PC zum echten Hingucker. Man kann sie aber auch mit Batterien betreiben (werden mitgeliefert) und sie z. B. am Gürtel tragen. Wer richtig Eindruck schinden will, betreibt die Scheibe im Auto, was bewundernde Blicke garantiert. Am besten sieht sie jedoch meiner Meinung nach aus, wenn man sie mit dem Clip am Motorrad befestigt. Besonders die Polizei war voll der lobenden Worte. Trotz kleinerer Rückschläge wie diesem ist mir die Mini Plasmascheibe sehr ans Herz gewachsen. Wünschen würde ich mir lediglich noch die Option, sie mit 12 Volt zu betreiben.



http://www.getdigital.de

Bildquelle: getdigital.de

ALTERNATE




Arbeitsspeicher-Kit

G.Skill 8 GB DDR3-1600 Kit

- F3-12800CL7D-8GBXH RipjawsX-Serie • Timing: 7-8-7-24
- DIMM DDR3-1600 (PC3-12.800) • Kit: 2x 4 GB

IDIFG7TA



Prozessor

Intel® Core™ i5-2500K Prozessor

- Sockel-1155-Prozessor • Sandy Bridge
- 4x 3.300 MHz Kerntakt • 6 MB Level-3-Cache
- Intel® HD 3000 GPU

HR5I04

93,90

Sockel-AM3-Prozessor

AMD Phenom II X4 955

- „Deneb" 45 nm • 4x 3,2 GHz Kerntakt
- 2 MB Level-2-Cache • 6 MB Level-3-Cache
- inkl. CPU-Kühler

HD2A48

GIGABYTE™



Mainboard

GIGABYTE GA-990FXA-UD3

- Sockel AM3+ • AMD 990FX
- Gigabit-LAN • FireWire • 4x DDR3-RAM
- 6x SATA-RAID 6Gb/s, 2x eSATA
- 4x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 1x PCI

GAEG02

LITEON



Blu-ray-Brenner

LiteOn iHBS112-37

- Schreiben: 12x BD-R, 8x BD-R DL, 16x DVD±R, 8x DVD±R DL, 12x DVD-RAM, 48x CD-R
- Lesen: 8x BD, 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD
- SATA • Schwarze Blende, 2 BD-R Rohlinge

CGBL56

GeIL®



Arbeitsspeicher-Kit (8 GB)

GeIL 8 GB DDR3-1333

- „GVP38GB1333C9DC" • Value+ Serie
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.333 (PC3-10.666)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF83J7

SAPPHIRE



Grafikkarte

SAPPHIRE HD6850

- AMD Radeon™ HD6850 • 775 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4 GHz Speichertakt
- DirectX® 11 und OpenGL 4.1 • PCIe 2.0 x16
- HDMI, DVI-I, DVI-D, DisplayPort

JCXSW3





Grafikkarte

XFX HD6870

- ATI Radeon HD6870 • 900 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4,2 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1 • PCIe 2.1 x16
- 2x Mini DisplayPort, HDMI, 2x DVI

JCXXW2

ZOTAC® It's Time to Play
AMP! EDITION



Nvidia-Grafikkarte

ZOTAC GeForce GTX 470 AMP!

- Nvidia GeForce GTX 470 • 656 MHz Chiptakt
- 1,28 GB GDDR5-RAM • 3,4 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1
- 1x Mini-HDMI, 2x DVI-I • PCIe 2.0 x16

JCXTF4



Solid-State-Disk

G.Skill Phoenix EVO 2,5" SSD

- FM-25S2-115GBPE • 115 GB Kapazität
- 280 MB/s lesen • 270 MB/s schreiben
- SandForce SF-1222 • SATA 3Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMHMGA

OCZ Technology



Solid-State-Disk

OCZ Vertex3 2,5"

- „VTX3-25SAT3-240G" • 240 GB Kapazität
- 550 MB/s lesen • 520 MB/s schreiben
- 25nm-MLC-NAND, 60.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMNB15

Hanns·G



56-cm-LCD-Monitor

HannsG HA224DPB

- 56 cm (22") Bilddiagonale • 1.680x1.050 Pixel
- 5 ms Reaktionszeit • Kontrast: 15.000:1
- Helligkeit: 300 cd/m²
- DVI-D (HDCP), VGA, Audio

V5LR0D

acer

3D ready inkl. 3D Brille

59,9 cm

429,-

TFT-Monitor

Acer GN245HQbmid

- 59,9 cm (23,6") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 2 ms Reaktionszeit • Kontrast: 100.000.000:1
- 120 Hz • Helligkeit: 300 cd/m² • 3D ready
- DVI-D, VGA, HDMI • inkl. 3D Brille

V5LA89



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



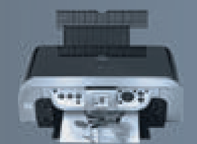
Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.




116,90

EEG-Headset

NeuroSky MindWave

- ermöglicht neuartige Spielerlebnisse und die mentale Steuerung von Applikationen
- Gehirnwellen auslesen und überwachen
- für PC, Macintosh • Kabellos (USB)

KH#VM1



37,99

Xbox-360-Controller

Razer Onza Professional Gaming Controller

- Force Feedback • Kabellänge: 4,5 Meter
- integrierter Headset-Port
- USB • für Microsoft Xbox 360

NJZR00



Solar

64,90

Tastatur

Logitech Wireless Solar Keyboard K750

- solarbetriebene, kabellose Tastatur
- schlankes, elegantes Design
- 2,4-GHz-USB-Empfänger

NTZL8H

119,90

Software

Roxio PC Game Capture

- Software-Komplettlösung zum Aufnehmen von PC-Spielverläufen in Echtzeit, Personalisieren mit dynamischen Videoeffekte und einfachen Web-Upload • Windows XP, Vista, 7

V5LR0D

Neuheit! USB 3.0

129,90

USB-Stick

Sharkoon Flexi-Drive Ultimate

- 64 GB Speicher
- hochwertiges, schwarzes Aluminiumgehäuse
- max. 200 MB/s lesen • max. 120 MB/s schreiben
- USB 3.0

IMGL0J



3.000 GB SATA 600

119,90

3,5"-SATA-Festplatte

Western Digital Caviar Green

- „WD30EZRX" • 3 TB Kapazität • 64 MB Cache
- besonders geringe Geräuschentwicklung und geringer Energieverbrauch
- SATA 6Gb/s • 3,5"-Bauform

AGBW04



500 GB

39,99

2,5"-SATA-Festplatte

Samsung Spinpoint M7

- „HM501II" • 500 GB Kapazität • 8 MB Cache
- 5400 U/min • 12 ms Zugriffszeit
- SATA 3Gb/s • 2,5"-Bauform

AABUJ7



5.1-Surround-Headset

99,90

Gaming-Headset

Sharkoon X-Tatic Digital

- 5.1-Sound • X-Tatic Sound Control Unit
- abnehmbares Mikrofon • ohrumschließend
- 3x 3,5-mm-Klinke, USB, Digital-In
- unterstützt auch PS3 und Xbox 360

KH#S19



Neuheit!

49,99

PC-Gehäuse

Sharkoon T5 Value

- Einbauschächte extern: 5x 5,25", intern: 5x 3,5"
- zwei blau leuchtende 120-mm-LED-Lüfter
- Front: 4x USB, Audio-I/O • Mesh-Frontblende
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXS43



119,90

560-Watt-Netzteil

Seasonic X-560 560W ATX23

- 560 Watt Dauerleistung • Wirkungsgrad über 87%
- 15x Laufwerksanschlüsse • 1x 120-mm-Lüfter
- 80 PLUS Gold zertifiziert
- ATX12V 2.0, EPS, 2x PCIe

TN5E53



949,-

39,6-cm-Notebook (15,6")

MSI GX660R-i7447LW7P

- Intel® Core™ i7 Prozessor 740QM (1,73 GHz)
- ATI Mobility Radeon HD5870 • 4 GB DDR3-RAM
- 2x 250 GB HDDs • DVD-Brenner • HDMI, VGA
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL6M2Q



Autorisierter Händler

1.069,-

33,8-cm-Notebook (13,3")

Apple MacBook Pro MC700D/A

- Intel® Core i5 Prozessor 2410M (2,30 GHz)
- Intel® HD Graphics 3000 (GT2) • 4 GB RAM
- 320-GB-HDD • DVD-Brenner • FaceTime-HD-Cam
- MacOS X 10.6 Snow Leopard • iLife '11

9AP2D200



Neuheit!



174,90

Mainboard

ASUS SABERTOOTH 990FX

- Sockel AM3+ • AMD 990FX Chipsatz • USB 3.0, Gigabit-LAN, FireWire • 4x DDR3-RAM
- 6x SATA 6Gb/s, 2x eSATA • 4x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe 2.0 x1, 1x PCI

GAEA06








Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis zum 13.07.2011.

Die Leser der Zeitschrift „PC Games Hardware" haben ALTERNATE zum achten Mal in Folge zum "Hardwareversender des Jahres" gewählt. Das Fachmagazin veranstaltet in jedem Frühjahr eine Umfrage, bei der die Leser ihre beliebtesten Hersteller und Produkte küren.

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 3 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE SHOP

Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

Diablo 3



Hat die lange Wartezeit auf das Mega-Rollenspiel bald ein Ende? Wenn nichts dazwischenkommt, dürfen wir Ihnen schon in der nächsten Ausgabe neue Eindrücke aus Blizzards RPG-Juwel präsentieren!

❑ Test

Call of Juarez: The Cartel | Neuzeit-Western mit packender Action und abgefahrener Story.



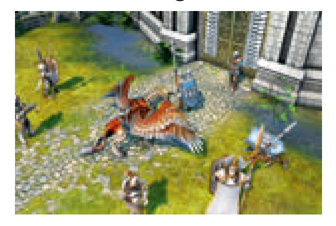
❑ Vorschau & Sneak Peek

Deus Ex: Human Revolution | So gut wird die Fortsetzung der kultigen Sci-Fi-Shooter-Serie.



❑ Vorschau

Might & Magic: Heroes 6 | Frische Eindrücke aus dem neuesten Teil der Rundenstrategie-Serie.



❑ Vorschau

Guild Wars 2 | Besser als **World of Warcraft?** Wir spielen das Online-RPG ausführlich an!



PC Games 08/11 erscheint am 27. Juli!

Vorab-Infos ab 23. Juli auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Silent-Special: 50 Tipps für den flüsterleisen PC. Vergleichstest LCDs: 24-Zöller ab 140 Euro. Großes Notebook-Aufrüst-Special.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Titelthema: 3D-Systeme – was ist besser? Gaming-Notebooks im Vergleichstest. Galaxy Tab 10.1 im Test.



computec MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marc Brehme, Uwe Hönig, Jürgen Krauß, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Patrick Schmid, Christoph Schuster, Sebastian Stange, Raffael Vötter
Trainees Michael Hanisch, Sebastian von Harsdorf, Sven Lüdecke, Tobias Weituschat
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Monika Jäger, Silke Laurig, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 35,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 43,90 EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 47,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.